

ARKKITEHTUURI JA TILASARJAT VIDEOPELEISSÄ

MITEN TILASARJAT VAHVISTAVAT
CONTROL-VIDEOPELIN DRAAMAA

KANDIDAATINTYÖ

5.5.2020

MIKAEL TÓMASSON

AALTO-YLIOPISTO
TAITEIDEN JA SUUNNITTELUN KORKEAKOULU
ARKKITEHTUURIN KOULUTUSOHJELMA

Tekijä Stefán Mikael Tómasson

Työn nimi Arkkitehtuuri ja tilasarjat videopeleissä

Laitos Arkkitehtuurin laitos

Koulutusohjelma Arkkitehtuurin koulutusohjelma

Vastuupettaja Lehtori Anne Tervo

Ohjaaja TkT Helena Terävinen

Vuosi 2020

Sivumäärä 85

Kieli suomi

Tiivistelmä

Kandidaatintyössä on tutkittu arkkitehtuurin tarinankerronnallista voimaa videopeleissä. Työssä on perehdytty yleisesti videopelien kenttäsuunnittelussa käytettyyn ympäristölliseen tarinankerrontaan (engl. environmental storytelling) sekä Holger Kleinin hahmottelemaan tilasarja-analyysiin. Näitä kahta näkökohtaa on sovellettu Remedy Entertainmentin suunnitteleman Control-pelin erään tilasarjan analysointiin. Analyysillä etsittiin tapoja, jolla arkkitehtuurille annettu muoto vahvisti pelin kertomaa tarinaa.

Tarinankerronta on toimintaa, jossa koostetaan ja välitetään tarinaa. Arkkitehtuurin kyky kertoa tarinaa ja välittää merkityksiä perustuu rakennelmien fyysisten ominaisuuksien lisäksi kokijan liikkeeseen tilassa. Liikkeen myötä kokija saa uusia näkökulmia rakennelmaan. Videopelien tarinankerrontakyky perustuu taas synteisiin monien muiden taiteenalojen kyvyistä kertoa tarinaa: esim. kielen, musiikin ja liikkuvan kuvan mahdollisuuksista.

Pelimaailmojen tiloja rajaamalla arkkitehtuuri vaikuttaa olennaisesti siihen, mitä pelaaja pääsee pelissä kokemaan: monissa suoraviivaisissa peleissä juoni ei etene ennen kuin pelaaja siirtyy ennalta määrättyyn tilaan. Ympäristöllisellä tarinankerronnalla pelimaailmojen tiloihin voidaan lavastaa tarinaa ennakkoivia ja tukevia kohtauksia. Tilan luominen onkin tärkein suunnittelupäätös, jonka tarinaa painottava pelisuunnittelija voi tehdä.

Rakennustaiteellisten tilasarjojen tarinankerronnallisia mahdollisuuksia on tutkittu vähän arkkitehtuurissa, mutta Holger Kleine loi kirjassaan Drama of Space (2017) toimivan kehyksen, jonka pohjalta tässä työssä on analysoitu Control-peliä. Analyysissä tutkittiin tilasarjaa, jonka pelaaja kokee Control-pelin alusta sen ensimmäiseen juonenkäänteeseen saakka. Analyysissä huomattiin, että pelimaailman arkkitehtuuri tukee sen juonta. Peli sijoittuu betonibrutalistisen viraston sisätiloihin. Sen rakennustaiteellinen tyyli korostaa viraston halua kontrolloida kaikkea. Rakennuksen arkkitehtuurissa tapahtuvat paranormaalit muodonmuutokset kertovat, että pelimaailma ei noudata arkimaailmamme sääntöjä. Pelaajan johdattaminen vuorotellen kapeiden ja avariiden tilojen läpi korostaa rakennuksen ja tarinan mahtipontisuutta. Pintojen materiaalivalinnat luovat ristiriitaisia viestejä siitä, onko pelaaja tervetullut virastoon. Kaiken kaikkiaan pelin tilojen kertoma tarina tukee ja vahvistaa pelin muilla menetelmillä kertomaa juonta.

Työn lopussa pohdittiin, mitä arkkitehdit voivat oppia videopelien tavasta kertoa tarinaa. Esimerkiksi tiloissa eri pintojen aktivointi, tilojen lavastaminen ja tilojen läpi kulkemiseen eläytyminen voi antaa uusia keinoja rakennuksessa vierailevien opastamiseen, rakentajien arvojen ilmaisemiseen ja vierailun kokemuksellisuuden vahvistamiseen. Toisaalta pelisuunnittelijat voivat ottaa oppia arkkitehtien tavasta ajatella asioita pidemmälle konseptuaalisella tasolla ja tavasta edetä suurista kokonaisuuksista yksityiskohtiin.

Avainsanat arkkitehtuuri, tarinankerronta, tilasarja, videopelit, kenttäsuunnittelu, pelianalyysi, ympäristöllinen tarinankerronta

SISÄLLYSLUETTELO

1 - Johdanto	7
2 - Tarinankerronnan teoriaa	11
2.1 - Kerrommeko tarinoita arkkitehtuurissa tai videopeleissä?	13
2.2 - Rakennettu ympäristö tarinankerronnan osana videopeleissä	17
3 - Tilasarjojen suunnittelusta ja analysoinnista	23
4 - Tilasarja-analyysi	39
4.1 - Executive Sector -alueen analyysi	41
4.2 - Tilasarjan peilaus draaman kaareen	74
5 - Yhteenvedo	77
6 - Lähteet	81
6.1 - Kirjalliset lähteet	81
6.2 - Digitaaliset lähteet	82
6.3 - Pelilähteet	85
6.4 - Kuvalähteet	85

1 - JOHDANTO

Arkkitehtuurilla on ainutlaatuinen osa videopelien tarinankerronnassa. Peleissä arkkitehtuuri ja kenttäsuunnittelu (eli miten pelien pelikenttä on suunniteltu) ovat aina olleet olennainen osa niiden houkuttelevuutta: seikkailuihin houkuttelevat ja sääntöjä asettavat ympäristöt kutkuttavat aina uusia sukupolvia pelaamisen pariin. Siksi kenttien arkkitehtuuriin on aina panostettu ja niissä on tutkittu arkkitehtuurin taiteellisia mahdollisuuksia. Joidenkin tutkijoiden mukaan videopelit jatkavat samaa tilojen tarinallisten mahdollisuuksien tutkimisen perinnettä, mitä arkkitehtuuri, teatteri ja elokuvat ovat tutkineet (Zarzycki, 2016, s.202).

Videopelien virtuaaliarkkitehtuuri on verrattavissa tosimaailman arkkitehtuuriin. Monissa peleissä kokija voi virtuaalisesti lähestyä ja olla vuorovaikutuksessa arkkitehtuurin kanssa kolmiulotteisessa tilassa toisin kuin vaikka kuvataiteissa tai elokuvissa. Samalla voidaan argumentoida, että pelaajat reagoivat samalla tavalla tosimaailman arkkitehtuuriin kuin virtuaalimaailman arkkitehtuuriin (Flynn, 2008, s.121 ; Papadopoulos, 2011, s.2 ; Zarzycki, 2016, s.202, 204). Taiteellisesti videopelien arkkitehtuuria eivät sido samat lainalaisuudet kuin tosimaailman arkkitehtuuria, joten se voi leikitellä ideoilla, joita tosimaailmassa on hankala toteuttaa. Toki videopelejä sitovat omat suunnittelun ja toteuttamisen lainalaisuudet. Mutta tähdennettäköön, että videopelien ympäristöt ovat aina rakennettuja ympäristöjä, sillä kaiken, mitä ruudulla näkyy, ovat pelisuunnittelijat luoneet – niin rakennukset kuin luonnonkin – eli kaikki kenttäsuunnittelun elementit ovat suunnittelijoiden tietoisesti valitsemia. Tämän takia tässä työssä verrataan pelimaailman ympäristöjen suunnitteluvalintoja tosimaailman arkkitehtuurin suunnitteluvalintoihin.

Tämän kandidaatintutkielman tavoitteena on tutkia arkkitehtuuria tarinankerronnan välineenä videopeleissä. Tutkielmalla rakennetaan yhteyttä arkkitehtuurin ja pelisuunnittelun välille: miten arkkitehtuuri voi omalla tarinankerrontakyvyllään vahvistaa videopelien tarinoiden vaikuttavuutta? Työn lopussa pohditaan toimintatapoja, joilla tosimaailman arkkitehtuurin dramaturgista työkalupakkia voidaan laajentaa.

Työssä tutkitaan kuva-analyysillä Control-videopelin tilasarjoja; erityistä huomiota kiinnitetään siihen, miten arkkitehtuurilla on vahvistettu tarinankerronnan dramaattisuutta pelissä. Tilasarjalla tarkoitetaan eri tilojen, esim. huoneiden, muodostamaa jatkumoa, josta analysoidaan niiden pintoja, massoitteita, keskinäistä dialogia sekä niiden läpi kulkemista. Näitä sarjoja analysoidaan pääasiassa rakennustaiteellisesta näkökulmasta, eikä videopelien kenttäsuunnittelun näkökulmasta. Lisäksi oletetaan, että arkkitehtuurin kieltä voidaan ilmaista ja tulkita sanallisesti. Videopelistä otetaan ruutukaappauksia, joilla kuvataan, millaisena pelaaja kohtaa pelimaailman tilat. Tarinankerronnalla tarkoitetaan tässä työssä viestintää, jolla tarinan välityksellä viihdytetään yleisöä, annetaan lisätietoa ympäristöstä ja luodaan uusia merkityksiä yleisölle. Tuon tarinan oletetaan noudattavan draaman oppeja juonesta, kohtauksista ja draamankaaresta. Vahvistetun dramaattisuuden tutkimisella pyritään vastamaan kysymykseen, miten arkkitehtuuri tehostaa tarinan ja pelin luomia tuntemuksia – ahdistusta, pelkoa, helpotusta, toivoa, vieraantumista – ja miten se kannustaa pelaajaa toimimaan tietyillä tavoilla: ohjaa esimerkiksi pelaajan oikealle reitille.

Control on Remedy Entertainmentin kehittämä ja 505 Gamesin julkaisema kolmannen persoonan toimintaseikkailupeli, joka

julkaistiin 27.8.2019. Peli on yksinpeli, ja se sekoittaa temaattisesti kauhua, scifiä ja paranormaaleja ilmiöitä. Controlin pääosassa on Jesse Faden -niminen naishahmo, joka saapuu kutsuttuna Yhdysvaltain liittovaltion kontrollivirastoon selvittääkseen yliluonnollisten kykyjensä alkuperän.

Tutkielma on rajattu tarkastelemalla teoriaosuudessa videopelejä, jotka ovat juonellisia, sekä soveltamalla kuva-analyysiä vain pelimaailman tilasarjoihin sekä sen pohtimiseen, miten kyseiset sarjat vahvistavat draaman tunnetta pelin ja juonen edetessä.

Tämä kandidaatintutkielma rakentuu kahdesta osasta: teoria- ja analyysiosista. Ensimmäisessä teorialuvussa pohjustetaan tarinankerrontaa niin arkkitehtuurissa kuin videopeleissä ja perehdytään arkkitehtuurin tarinankerronnan mahdollisuuksiin videopeleissä. Toisessa teorialuvussa syvennytään videopelien sekä arkkitehtuurin tilasarjojen analyysiin ja siihen, miten tilasarjoja voidaan hyödyntää draaman välineenä. Teorialukujen löydöksiä sovelletaan Control-pelin yhden tilasarjan analysoinnissa. Lopuksi pohditaan lyhyesti, mitä oppia tosimailman arkkitehtuurisuunnittelu voi ottaa videopelien kenttäsuunnittelusta.

2 - TARINANKERRONNAN TEORIAA

Tässä luvussa käsitellään tarinankerrontaa videopelien ja arkkitehtuurin näkökulmista. Ensin määritellään olennaiset käsitteet ja sitten vertaillaan, miten nämä kaksi taiteen alaa tukevat tarinankerrontaa. Molempia taiteita pidetään synteettisinä tarinankerronnan välineinä, jotka ovat vuorovaikutuksessa ympäröivän todellisuuden tarinoiden kanssa. Niiden tarinankerronnan voima perustuu siis kokijan muualta oppimien merkitysten varaan – esimerkiksi, että punainen matto on arvovieraille.

Ihminen on luonnostaan tarinankertoja (Roughley, 2000, s. 196). Tarinankerronta syntyi ihmisen tarpeesta olla sosiaalinen ja jakaa informaatiota, ja toimintana se on vanhempaa kuin ihmisen puhuma kieli (Boyd, 2018, s. 12, 4). On siis luontevaa hyväksyä, että tarinankerrontaan ei tarvita puhuttua kieltä, vaan myös sanattomat taiteet voivat kertoa tarinoita. Tarinankerronta on toimintaa, jossa koostetaan ja välitetään tarinaa. Tarinankerronnalla on monia syitä: ne voivat olla viihdyttäviä, siirtää tietoa, ylläpitää kulttuuria tai toimia varoittavina esimerkkeinä. (Lugmayr, Sutinen, Suhonen, Sedano, Hlavacs, Montero, 2017, s. 1). Jokainen tarinankertoja valitsee näkökulman, jota kautta kertoo tarinansa (Lugmayr et. al, 2017, s. 4).

Tarinassa eri vaiheet, henkilöt ja heidän toimensa sekä tapahtumat yhdistyvät toisiinsa syy- ja seuraussuhteen mukaisesti (Ryan, 2003). Tätä syy-seuraussuhdetta kutsutaan tässä työssä juoneksi. Juonessa pelkistetään tapahtumia ja seurauksia, jotta saavutetaan tunteellinen reaktio tarinoiden vastaanottajissa. Monissa tarinoissa on useita juonia kuten pää- ja sivujuonia.

Tässä työssä analysoitavassa juonessa on ns. draaman kaari. Se on yleinen rakenne tarinoissa, joiden juoni voidaan jakaa alkuun, keskikohtaan ja loppuun. Tarkemmassa jaottelussa juoni koostuu

- alkusysäyksestä, jossa juoni ja tapahtumat alkavat
- esittelystä, jossa tarinan henkilöitä, paikkoja ja tapahtumia pohjustetaan
- syventämisestä, jossa jännitys kasvaa ja uusia henkilöitä esitellään
- kärjistymisestä, jossa juoni huipentuu usein vastakkainasetteluun
- ratkaisusta, jossa vastakkainasettelu purkaantuu ja asiat selviävät
- häivytyksestä, jossa kerrotaan, miten henkilöille kävi.

Yhdessä tarinassa voi olla monta draaman kaarta, tai samassa juonessa voidaan vuorotella kärjistämisen ja syventämisen välillä useasti.

2.1 - KERROMMEKO TARINOITA ARKKITEHTUURISSA TAI VIDEOPELEISSÄ?

“Meillä kaikilla on erilaiset kokemukset: ainutlaatuiset taustamme ja muistomme; ainutlaatuiset kykymme, taipumuksemme, kiinnostuksemme kohteet ja näkökantamme. Kerronta päästää meidät ohittamaan elämämme rajat, antaa meille pääsyn toistemme kokemuksiin, menneisyyteen, yksityiseen ja kuviteltuun.”
Brian Boyd (2018, s.6)

Jakamalla tarinoita pääsemme kokemaan asioita, joita emme muuten saisi kokea. Opimme muiden sattumuksista, peilaamme omaa toimintaamme tarinoiden henkilöhahmojen toimiin ja opimme ymmärtämään maailmaa eri näkökulmista. Tarinallisuus on osa meitä (Roughley, 2000, s. 196), ja sen merkitystä ei ole kiistäminen. Kuitenkin tarinallisuus arkkitehtuurissa tai videopeleissä herättää keskustelua.

Arkkitehtuurin historiasta löytyy vahva traditio tukea rakennustaiteen avulla yhteiskunnan uskomuksia ja valtarakenteita sekä rakentaa muistomerkkejä (Zarzycki, 2016, s.202), mutta tarinankerronta-termiä – tai narratiivi-sanaa – alettiin käyttää arkkitehtuurin alalla yleisesti vasta 1980-luvulla. Silloin sitä käytettiin kuvaamaan rakennuksen tai suunnittelijan arvoja. Nykyään termejä käytetään lähinnä rakennusprojektien taustalla olevien ideoiden esille tuomisessa (Coates, 2012, s. 44.)

Silti arkkitehtuurilla on kyky osallistua syvällisemmin tarinankerrontaan, sillä sen kyky luoda merkityksiä ja kertoa

tarinaa välittyy tilan fyysisten ominaisuuksien, kokijan muuttuvien näkökulmien ja tilassa tapahtuvat liikkeen kautta. Esimerkkinä Marie-Laure Ryan pitää liikettä tilassa vertauskuvanallisena tarinan läpi kulkemiselle – tästä esimerkkinä barokkikirkot, joiden läpi kulkiessa voi Ryanin mukaan voi uudelleenelää Kristuksen kärsimystarinan. (Ryan, 2003)

Andrzej Zarzycki taas väittää käsitellessään arkkitehtuurin roolia yhteiskunnan tarinoiden kertojana, että ”vaikkei arkkitehtuuri enää toimi yhtenäisenä sosiaalisena ja kulttuurisena ilmaisuvälineenä, sen kerryttämä tilan muodostamisen taito on muokkautuu toisenlaisten mukaansatempaavien kokemusten käyttöön, erityisesti videopelien käyttöön. Näyttävät ja tarinalliset tilat, jotka ennen olivat arkkitehtien luomia, ja myöhemmin muokattu teatterin ja elokuvataiteen tarpeisiin, ovat nyt uudelleenlöydetty mukaansatempaavien ja vuorovaikutteisten videopelien kautta.” (2016 s.202.) Arkkitehtuuri kertoo siis tarinoita, joko yhteiskunnallisella tai henkilökohtaisella tasolla.

Ensimmäistä videopeliä, joka kertoo tarinaa, on vaikea löytää: kaikkein yksinkertaisimmankin pelin ympärille voidaan kehittää tarinaa, vaikkei peli itse sitä kertoisikaan. Videopelien ensimmäisessä aallossa tarinoilla oli jo merkitystä pelejä markkinoitaessa, vaikka pelit itsessään eivät käyttäneetkään tarinankerronnan mahdollisuuksia laajasti. Tästä ensimmäisestä aallosta voi nostaa esimerkeiksi haiiaiheisen Maneater-pelin vuodelta 1975, joka ratsasti Tappajahai-elokuvan tarinalla, tai alkuperäisen Donkey Kong -pelin (1981), jota Universal Studios uhkasi oikeustoimilla vuonna 1982, koska pelin tarina vaikutti liian yhteneväiseltä King Kong -elokuviin nähden (Kent, 2001, s. 63, 211 – 212).

Nykypäivän videopelit Marie-Laure Ryan (2003) luokittelee synteetiksi kaikista tarinankerronnan medioista – ne voivat kertoa tarinaa kielellisesti tekstin tai puheen muodossa, musiikilla ja lauluilla, liikkumattomilla kuvilla, liikkuvilla kuvilla kuten elokuvataiteissa, vuorovaikutteisesti toisten ihmisten ja virtuaalihahmojen kanssa sekä näiden kaikkien tapojen synteeseillä.

Arkkituuriin voidaan väittää osallistuvan tarinankerrontaan kahdella tavalla. Yhtäältä arkkituuri voi toimia taustana tarinan tapahtumille, esimerkiksi elokuville tai videopeleille. Tällöin arkkituuri ei toimi tarinankertojana, vaan toimii taustana tarinalle. (Tseng, 2015, s. 123 – 124.) Toisaalta arkkituuri voi itse kertoa tarinaa. Tällöin se käyttää tilan ominaisuuksia, kokijan vaihtuvien näkökulmia ja tilassa tapahtuvan liikettä tarinankerronnan välineinä ja merkitysten luojina (Ryan, 2003). Arkkituuriin alalla voidaan nähdä kahdenlaista lähestymistapaa tarinankerrontaan: osa kertoo tarinoita muiden medioiden välityksellä valaistakseen projektiin liittyviä ideoita, toiset pyrkivät käyttämään arkkituuria itseään tarinankerronnan mediana. Näin ajateltaessa unohtuu helposti kolmas näkökulma: vierailijan näkökulma.

Kuten tämän luvun alussa mainittiin, jokainen tarinankertoja valitsee näkökulman, josta kertoo tarinansa. Tämä näkökulma on aina kertojan hallittavissa. Arkkituuriissa kertojia on kuitenkin kaksi ja siten myös näkökulmia tarinaan: kertojan – eli arkkituuriin – ja vierailijan näkökulma (Ryan, 2003). Vastoin kuin monissa perinteisissä tarinankerronnan muodoissa arkkituuriissa nämä tarinat eivät välttämättä kohtaa, sillä vaikka arkkituuriin kertojana haluaisi alleviivata jotain tarinaa – kuten vaikkapa ”arvosta mahtavaa kuningasta, joka asuu tässä linnassa” – vierailija ei välttämättä edes ymmärrä viestiä, vaan luo itse oman versionsa

tarinasta – ”olipa linna ja siellä asuneet kuninkaalliset alkukantaisia, kun linnassa ei ollut sisävessaa!” Jakovljevic väittääkin (2020, s. 168), että jokaisessa tilassa on oma tarinansa – oli arkkitehti tarkoittanut tilaan tarinaa tai ei – koska vierailija itse voi luoda tai tulkita oman tarinansa mihin tahansa tilaan.

Videopelialalla tarinallisuuteen on kolme kantaa, jotka voidaan tiivistää seuraaviin väittämiin:

1. Videopelien tärkein ominaisuus on luoda toimiva pelikokemus eikä tarina ole tarpeellinen, esim. pelien Tetris (1984) tai Minecraft (2011) kohdalla.
2. Videopelien tulisi haastamisen lisäksi palkita pelaajansa merkityksellisellä sisällöllä: älyllisellä haasteella tai koskettavalla tarinalla, kuten esim. pelit Bioshock (2007) tai Journey (2012) tekevät. (McCarthy, 2005, s.121.)
3. Videopelien tarinallisuutta voidaan käyttää esimerkiksi opetustarkoitukseen, eikä pelaajien viihdyttämiseen, esim. öljynjalostuslaitoksen henkilöstön turvallisuus-koulutukseen (Lugmayr et. al, 2017, s. 18).

Tämän kandidaatintutkielman puitteissa ei oteta kantaa tarinallisuuden tärkeyteen videopeleissä taikka arkkitehtuurissa. Sen sijaan työssä tutkitaan, miten arkkitehtoniset tilasarjat vahvistavat videopelien tarinankerrontaa, eli miten arkkitehtuuri voi omalla tarinankerrontakyvyllään vahvistaa videopelien tarinoiden vaikuttavuutta. Control-videopelissä on selvää, että tarinalla on olennainen rooli pelin mukaansatempaavuudessa, minkä lisäksi peli käyttää Ryanin määritelmän mukaisesti laajalla skaalalla eri tarinankerronnan medioita: tekstiä, dialogia, kuvia, videota, arkkitehtuuria ja musiikkia.

2.2 - RAKENNETTU YMPÄRISTÖ TARINANKERRONNAN OSANA VIDEOPELEISSÄ

Tässä alaluvussa käsitellään ensin, miten juoni rakentuu videopeleissä, ja sitten miten arkkitehtuuri ja rakennettu ympäristö tukevat tarinankerrontaa – myös videopeleissä.

Tarinallisten videopelien juonen rakenne on usein perinteinen: yleisimmin suositetaan kolmiosaista juonenkaarta, johon sisältyy: yllytysvaihe – jossa päähenkilön asema järkkyy ja hänen täytyy ryhtyä toimeen – ratkaisuvaihe – jolloin päähenkilö toimii korjatakseen tilanteen – sekä huippuvaihe – jolloin tilanne ratkeaa (McCarthy, Curran, Byron, 2005, s. 122 – 123). Näitä juonia voi olla pelissä useita peräkkäin tai samanaikaisesti.

Tarinallisissa peleissä tarinankertoja – eli pelisuunnittelija – kontrolloi juonta pääosin kontrolloimalla tilaa (Meyer, 2016 s.329; Jenkins, 2003, s.5). Esimerkiksi pelaaja voi aloittaa tilasta, josta hänen täytyy lähteä toimeen. Aloitusstilassa kerrotaan myös, kuka pelaaja on. Seuraavissa tiloissa asetetaan pelaajalle haasteet vuorovaikutteisessa ympäristössä ja lopuksi viimeisessä tilassa pelin juoni ratkeaa. Vaikka pelin kenttä olisikin vapaa liikkua – kuten vaikka Red Dead Redemption 2 -pelin (2018) erämaat – niin juoni ei etene ennen kuin pelaaja siirtyy tiettyihin paikkoihin, joissa juoni on ohjelmoitu etenemään. Näin vuorovaikutteinen tarinankerronta ei Meyerin mukaan enää luo päähenkilöä, hänen tahtoaan ja tavoitteitaan eikä juonen kaarta perinteisessä merkityksessä (Meyer, 2016, s.13).

Tässä Meyer on kuitenkin ristiriitainen, sillä pelimekaniikkahan määrittelee ohjelmoinnin kautta, miten pelaaja voi olla

vuorovaikutuksessa pelimaailman kanssa ja asettaa pelin etenemiselle tavoitteet. Lisäksi kontrolloimalla tilaa peli luo juonen pelaajalle. Toki pelaaja voi tulkita itse tarinan toisella tavalla ja asettaa itsellensä pelimekaniikan ulkopuolisia tavoitteita, mutta näinhän katsoja voi tehdä myös teatterikatsomossa – katsoja voi tulkita juonen vastoin käsikirjoittajan ideaa ja tavoitella jotain muuta kuin empatiaa päähenkilöiden tavoitteiden kanssa.

Lasketaanko pelaajan vapaa seikkailu pelikentässä osaksi pelin kertomaa juonta? Näissä tilanteissa peli antaa vain kehykset, joiden sisällä pelaajat voivat itse luoda merkityksellisiä tarinoita toimillaan, mutta toimiiko silloin peli aktiivisesti tarinan kertojana? Toimii, sillä avoimeenkin pelikenttään luodut tilat voivat osaltaan kertoa tarinaa pelin maailmasta.

Koska pelin juoni rakentuu vahvasti tilojen järjestyksen ja niistä saatavaan tietoon, ympäristöllinen tarinankerronta (engl. environmental storytelling) nousee olennaiseen rooliin. Se on väline, jolla voidaan ympäristön avulla kertoa tarinasta seuraavia asioita (Worch, Smith, 2010, s.13):

- mitä tilassa on tapahtunut
- ketkä oleskelevat tilassa
- oleskelijoiden elämäntyyleistä
- mitä voi tapahtua seuraavaksi (joko seuraavassa tilassa tai juonessa)
- tilan käyttötarkoituksesta
- tilan tunnelmasta.

Ympäristöllinen tarinankerronta nojaa siihen, että tilan kokija kykenee itse assosioimaan ympäristön erinäisistä tekijöistä merkityksellisen kokonaisuuden ja tulkitsemaan sitä. Se edellyttää

kokijaltaan tarkkaavaisuutta ja aktiivista ongelmanratkaisukykyä, jolla tarinankerronta syventää kokijan osallistumista. Se kutsuu kokijaa tutkimaan ja tulkitsemaan ympäristön tilanteita ja merkityksiä. Lisäksi se auttaa kokijaa suunnistamaan tilassa symboleilla. (Worch, Smith, 2010, s. 32–34.)

Tilan luominen onkin tärkein suunnittelupäätös, jonka tarinaa painottava suunnittelija voi tehdä (Meyer, 2016, s.14). Sillä kontrolloidaan, miten juoni etenee, ja mitä haasteita pelaajalle esitetään, sekä vastataan olennaisiin tarinaa syventäviin kysymyksiin, kuten ”missä minä olen?” ja ”mikä on suhteeni ympäristööni?”. Näihin kahteen kysymykseen pitää ympäristöllisen tarinankerronnan vastata ensitöikseen ja niihin kysymyksiin voidaan vastata pelkästään ympäristöä muokkaamalla (Carson, 2000, s.2). Esimerkiksi vastakseen missä pelaaja on, ympäristö voi paljastaa pelaajan olevan pimeässä varastorakennuksessa tai muinaisilla raunioilla. Yksittäisten esineiden kautta peli voi taas kertoa pelaajan olevan salainen agentti tai arkeologi. Ympäristöllisessä tarinankerronnassa Carson peräänkuuluttaa (2000, s.2), että ympäristön tulee vahvistaa yleisön oletuksia: esim. merirosvolaivassa jokaisen äänen, tekstuurin ja kääntein tulee vahvistaa ajatusta merirosvoista. Tämä aiheuttaa ongelmia rakennustaiteen historian kannalta. Kumpi on tärkeämpää, pelata olettamuksella, että kaikki ”keskiajalla” elivät goottilaishenkisissä linnoissa, vai osoittaa totuus, että suurin osa kansasta eli hyvin yksinkertaisesti?

Arkkitehtuurin tarinankerronnan tutkimuksen puolella on todettu, että merkitykset eivät synny yksittäisistä yksiköistä, vaan erillisten merkkien luoman kokonaisuuden sisäisistä suhteista (Coates, 2012, s. 14). Eli arkkitehtuuri viestii kokonaisuuksien – ei

yksittäisten tyyllisten valintojen kautta. Tällöin kysymys siitä, mikä on oikeanlainen rakennustaiteellinen tyyli esittää ”keskiaikaisissa peleissä”, riippuu millaisen synteesin pelin ympäristö tyylistä luo. Onko pelin tarkoitus luoda tyhjästä uusi maailma, jossa eletään ”keskiaikaisesti”? Silloin goottilainen tyyli kaikkialla voi olla perusteltua. Jostaas pelikoittaa luoda uskottavuuden tuntua itseensä ja maailmaansa, niin arkkitehtuurin todennäköisyys nousee arvoonsa. Tätä ideaa vahvistaa videopeliällä ympäristöllisessä tarinankerronnassa ymmärrys siitä, että pelaajien yksilöllisten matkojen pelin läpi ja henkilökohtainen synteesin myötä pelaajat ja pelintekijät ovat lähes yhteistyökumppaneita tarinaa kerrottaessa (Biswas, 2016). Pelaajat uskovat fantasiamaisen goottilaiseen ympäristöön, jos se tukee fantasiamaista maailmaa, ja uskovat todennäköiseen rakennustaiteelliseen ympäristöön, jos peli pyrkii olemaan mahdollisimman rehellinen historiallisista faktoista.

Ympäristöllisessä tarinankerronnassa voidaan lavastaa tapahtumia tilaan. Näissä tilanteissa pelaajat joutuvat itse tulkitsemaan, mitä tilassa on aikaisemmin tapahtunut tai mitä voi tapahtua nurkan takana. Esimerkkeinä lavastetuista tilanteista voi olla auki revityt ovet, ruhjoutuneet autot tai korkealta pudonnut piano. (Carson, 2000, s.2.) Arkkitehtuurin tutkimuksessa tuleekin muistaa, että lavastustaidetta voi pitää samanlaisena yksikanavaisena visuaalisena tarinankerronnan muotona kuten arkkitehtuuria, veistotaidetta ja kuvataidetta (Ryan, 2003), eli ne voivat ottaa oppia toisiltaan. Esimerkiksi Carson nostaa kohdevalaistuksen ja ornamenttien käytön rakennustaiteellisen viestin vahvistamiseksi:

”Yksi keino on säästää kaikkein koristeelluimmat elementit alueisiin, jota kohti haluat vetää yleisösi. Vastoin, että koristeelliset merkityksettömän käytävän upeilla koristeilla, säästä yksi koristeltu

elementti käytävän päätyyn, ja anna sen roikkua kuin porkkanan vetäen yleisön seuraavaan tilaan. [...] Älä pelkää jättää isoja osia kartastasi varjoisiksi. On tietysti tärkeää, ettet piilota pelin kannalta tärkeitä elementtejä pimeyteen, mutta käytä valojasi kiinnittämään huomiota vain niihin asioihin, jotka ovat juonen kannalta kaikkein tärkeimpiä!” (Carson, 2000, s.3)

Infografiikka ja symbolit	Tekstit	Sisustus	Musiikki
<ul style="list-style-type: none"> • Värilliset viivat eri sairaala-osastojen välillä • Sukupuoli-symbolit vessojen ovissa 	<ul style="list-style-type: none"> • Mainoskyltit kauppojen ikkunoissa • Kuvailevat tekstiplakaatit historiallisissa kohteissa 	<ul style="list-style-type: none"> • Valaistuksella kohteiden korostaminen • Penkit, jotka muuttavat läpikulkutilat oleskelutiloiksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Rauhallinen musiikki kylpylöissä • Raidekuuluttajat rautatieasemilla • Äänimajakat metroasemilla

Kaavio 1: Esimerkkejä ympäristöllisestä tarinankerronnasta arkipäivän arkkitehtuurissa.

Molemmissa esimerkeissä tilan suunnitteluvalinnoilla on vaikutusta tilan tarinankerronnalliseen voimaan – oli kohde videopelissä tai todellisessa arkkitehtuurissa. Tilojen suunnittelulla voidaan joko vahvistaa tarinan syventymistä tai osoittaa uusia näkökulmia tutuista ympäristöistä. (Jenkins, 2003, s.12.) Voidaan kysyä, etteikö arkkitehtuurin viestintä yleisölleen nojaa vahvasti ympäristölliseen tarinankerrontaan, sillä mitä ovat rakennusten infografiikka, tekstit, sisustukset tai musiikki [kaavio 1]?

Ympäristöllistä tarinankerrontaa ei sovi käyttää aina tiloja suunniteltaessa. Kevin Lynch kirjoittaa: ”Silloin kun jokainen ympäristön kivi kertoo tarinaa, niin uusien tarinoiden synty voi vaikeutua”⁴². Tosimaailmassa arkkitehdin ei siis ehkä sovi täyttää kaikkia tiloja tarinoillaan, vaan jättää tiloihin avoimia tarinankerronnan paikkoja, joista vierailijat voivat itse luoda tarinoita. Mutta elämyksellisiin – ja ehkä kertakäyttöisiin – tiloihin ympäristöllinen tarinankerronta on erinomainen työkalu.

3 - TILASARJOJEN SUUNNITTELUSTA JA ANALYSOINNISTA

”Pelisuunnittelijat eivät ainoastaan kerro tarinoita; he suunnittelevat maailmoja ja muovaavat tiloja.”

Henry Jenkins (2003, s. 3)

Pelimaailmoilla kerrotaan lähes aina tarinaa, ja tässä luvussa tarkastellaan, miten arkkitehtuurissa ja videopelien kenttäsuunnittelussa tilasarjat toimivat, miten niitä voidaan analysoida ja miten ne voivat vahvistaa draaman kokemusta.

Tilararja muodostuu erikokoisista sisä- tai ulkotiloista, jotka voivat olla niin huoneita kuin avoimia ulkotiloja. Tilararja voi olla putkimainen, jolloin tiloista pääsee seuraaviin vain yhtä tiettyä reittiä tai sitten se voi olla kulkijan yksilöllisesti kokema sarja tiloja avoimessa ympäristössä. Yleensä kaupungissa tai rakennuksessa liikkuessaan arkkitehtuurin kokija päättää itse, missä järjestyksessä hän menee eri tiloihin: meneekö hän liiketiloihin tai toimistohuoneisiin ja jos menee, niin missä järjestyksessä. Joissain paikoissa kuten taidemuseoissa, IKEA-myymlöissä tai sisävuoristoradoissa arkkitehti – tai muu vastaava suunnittelija – muokkaa kuitenkin koettujen tilojen järjestystä tai vaikuttavuutta. Näin hän voi vaikuttaa vierailijan kokemaan tilojen sarjaan ja siten myös vierailijan kokemaan tarinaan. Samalla tavalla lineaaristen pelien suunnittelijat vaikuttavat pelaajien kokemuksiin tilasarjoihin ja tarinoihin. Jos peli ei ole lineaarinen, tilasarjoilla tarinaan vaikuttaminen olisi yhtä hankalaa kuin kaupunkia suunnittelevien arkkitehtien tapauksessa – molemmissa tapauksissa kokija on liikkeissään vapaa, eikä suunnittelija pysty vaikuttamaan siihen,

missä järjestyksessä kokija saapuu tiloihin taikka kuinka usein.

Kun arkkitehdit suunnittelevat tilasarjoja, heidän suunnittelukohteinaan ovat usein yksittäisten rakennusten sisätilat taikka useiden rakennusten muodostama kokonaisuus, joissa massoitellaan rakennusten ja ulkotilojen keskinäistä vuoropuhelua. Videopelejä suunniteltaessa tilasarjojen kohteena ovat pelikentät, -maailma, tai -alue, jotka pitää läpäistä, jotta voi edetä pelissä. Ne ovat lähes aina rajattuja tiloja, ja usein kukin kenttä halutaan liittää pelin juonikokonaisuuteen osaksi draaman kaarta. Esimerkiksi klassisessa Super Mario Bros. -pelissä (1983) pelaaja ohjaa Mario-sankaria läpi kentän, jotta hän voi pelastaa prinsessan kentän päädyssä. Marion kulkua on rajoitettu kentässä siten, ettei hän voi liikkua muuta kuin linnan suuntaan. Valitettavasti lähes joka kentän päädyssä Mario saa tiedon, ettei prinsessaa löydykään juuri siitä linnasta. Näin kukin kenttä on osa koko pelin kattavaa draaman kaarta, jonka alussa prinsessa katoaa, sitten häntä etsitään ja lopuksi hänet pelastetaan. Pelaaja ei voi kenttien suunnittelun vuoksi väistää tätä juonta tapahtumasta.

Tilararjojen analyttisestä käsittelystä on vähän teoriaa – tämä johtunee siitä, että arkkitehtonisen tilan määrittelyn vaikeuden lisäksi joudutaan ratkomaan henkilökohtaisten aistimusten ongelmallisuutta: eri ihmisethän kokevat tiloja eri tavalla. Philip Thiel yritti ratkoa tilasarja-analyysiä luomalla vertailukelpoisen tavan analysoida sarjoja artikkelissaan *A Sequence-Experience Notation: For Architectural and Urban Spaces* (1961). Hän jatkoi läpi ammattiuransa analysoinnin teorioiden kehittämistä (Thiel, 1997), mutta hänen analyysitapansa on vaikeaselkoinen ja esoteerinen. (Baldwin, 2016, s.19). Hänen analyysitapansa on rajattu ulos tästä tutkielmasta sen vaikeaselkoisuuden vuoksi. Gordon Cullen (1971,

s. 17 – 20) käsitteli päällisin puolin tilasarjoja kaupunkisuunnittelun kontekstissa termillä ‘serial vision’, mutta ei paloitellut analyysiään osatekijöihin, joten hänenkin analyysinsä rajattiin ulos.

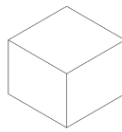
Selkeämpi teos tilasarjojen ja niiden dramaattisen vaikutuksen analysointiin on Holger Kleinen *The Drama of Space* (2017). Branislav Jakovljevic väittää Kleinen olevan ensimmäinen akateeminen kirjoittaja, joka soveltaa läpikotaisin dramaturgisia ideoita ja metodeja arkkitehtuurin praktiikassa (Jakovljevic, 2020, s. 168). Juuri dramaturgisen otteensa ja selkeän tilasarja-analyysinsä takia Kleinen kehittämää metodia käytetään tässä kandidaatintutkimuksessa.

Kirjassaan Kleinen (2017, s. 216–275) jakaa tilasarjojen analyysissä käytettävät elementit kolmeen päänäkökulmaan: tilallisuuteen, ajallisuuteen ja kehollisuuteen. [kaavio 2].

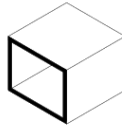
Tilallisuus	Ajallisuus	Kehollisuus
<ul style="list-style-type: none"> • Vakiomuodot • Kokoonpano • Massan ja tilan suhde • Aritmeettiset suhteet • Mittasuhteet • Rythmi • Vastaavuus • Dramaattiset suhteet 	<ul style="list-style-type: none"> • Aloitus • Reitit • Päätös • Kohtaukset • Sarjat • Draaman kaari 	<ul style="list-style-type: none"> • Pinnat <ul style="list-style-type: none"> • Värit • Karkeus • Kovuus • Kiilto • Valo • Näkymät • Liike • Vaikuttavuus

Kaavio 2: Tilasarja-analyysin kolme päänäkökulmaa.

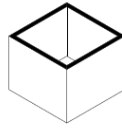
Ensimmäinen Kleinen näkökulma on tilallinen. Siinä tilasarjaa analysoidaan tutuilla arkkitehtonisilla työkaluilla. Yksittäiset tilat jaetaan vakiomuotoihin, joita on 24 kappaletta. Niissä aktiiviset pinnat ja avaukset ohjaavat kokijan katsetta ja liikettä tilassa. [kuva 1] Niiden kokoonpanolla määrätään tilojen väliset suhteet eli se, missä järjestyksessä tilasta siirrytään toiseen, mutta myös se, miten helposti tiloista pääsee toisiin ja miten tilojen väliset rajatilat syntyvät. Massan ja tilan suhteilla voidaan löytää sisäkkäisiä tiloja ja määritellä, mitä näkymiä tiloista avautuu esimerkiksi puolinäkyvien seulojen tai ikkunoiden läpi. Aritmeettisillä suhteilla tarkastellaan, millaisessa riippuvuussuhteessa ne ovat toisiinsa: tilat voivat olla toisiinsa summattuja, toisistaan vähennettyjä, isomman jakojäännöksiä tai kertautuvia tiloja. Mittasuhteita tai



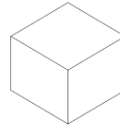
6 Envelope
Paketti



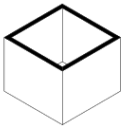
5+1 Cave
Luola



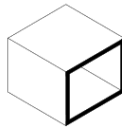
Basin
Aillas



Hood
Huppuy



4 (+2) Ring
Sormus



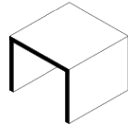
Tunnel
Tunneli



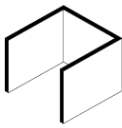
Seat
Istuin



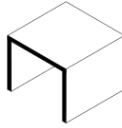
Niche
Syvennyys



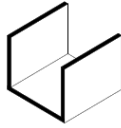
Tent
Telita



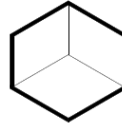
3) Bay
Soppi



Portal
Portti



Corridor
Käytävä



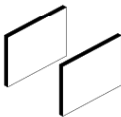
Stage
Näyttämö



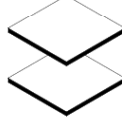
Shelter
Suoja



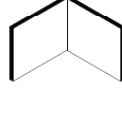
Clasp
Haka



2 (+4) Mirrored walls
Peilattut seinät



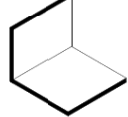
Mirrored floor and ceiling
Peilattu lattia ja katto



Adjacent walls
Vierekkäiset seinät



Adjacent wall and ceiling
Vierekkäiset seinä ja katto



Adjacent wall and floor
Vierekkäiset seinä ja lattia



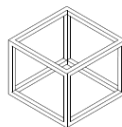
1 (+5) Floor
Lattia



Wall
Seinä



Ceiling
Katto



0 Framework
Puitteet

Kuva 1: Holger Kleinin arkkitehtoniset vakio muodot.

(Kleine, 2017, s.217, suomennotkirjoittajan)

rytmitystä muuttamalla tilojen välillä syntyy draamaa, vaikei mitään muuta elementtiä muutettaisikaan. Eri arkkitehtonisten aiheiden vastaavuuksilla luodaan yhteneväisyyden ja harmonian tunnetta tilasarjoissa, jotka helposti monimutkaisuudessaan voivat kakofonisoitua. Dramaattisilla suhteilla vertaillaan tiloja toisiinsa dramaturgisen vastakkainasettelun tai synteessin kautta. (Kleine, 2017, s. 216–237.)

Kleinen tilalliseen näkökulmaan on hedelmällistä verrata Gordon Cullenin (1971) tapaa hahmottaa kaupunkitilaa. Vaikei Cullen käsittelekään tilasarjoja, hän kuvailee useita eri lähestymistapoja tilojen välisten suhteiden luomiseksi (1971, s.41–56). Kleinen luokitellessa tilojen välisiä yhteyksiä pääosin käytävän, oviaukon tai päällekkäisyyksien kautta (s.218–223) Cullen keskittyy aktiivisemmin näkymien luomaan jatkumoon: mitä elementtejä nykyiseen tilaan näkyy seuraavasta tilasta (s.41–56). Osa Cullenin esittämistä vierailijan huomion kaappaavista elementeistä – esim. julkisivuista – voidaan nähdä samoina osatekijöinä, joista Kleine käytti nimeä aktiiviset pinnat.





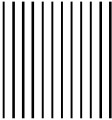
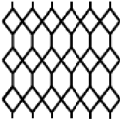
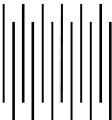


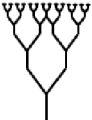
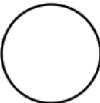



Toinen näkökulma on ajallinen, eli miten arkkitehtuuria tulee analysoida taideteoksena, joka muuttuu ajan myötä. Käytännössä toinen näkökulma analysoi liikkumista arkkitehtuurin keskellä. Liikkeen myötä rakennus näyttää uusia puolia itsestään ja näitä paljastuvia uusia asioita analysoidaan paljolti dramaturgian keinovalikoiman kautta.

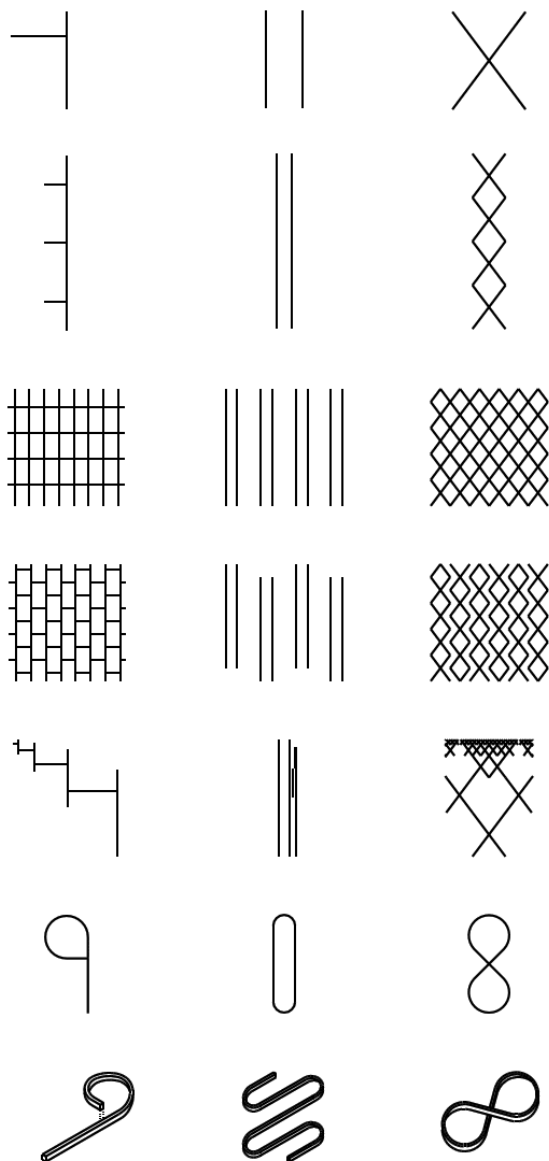
Rakennuksen läpi kulkemisen ja sen aistimisen analyysi alkaa sisäänkäynnin dramaattisuuden ja selkeyden arvioinnilla: Onko sisäänkäynti selkeä ovi, vai vaihteittain muuttuva ympäristö? Rakennuksen läpi kulkevat reitit jaotellaan vapauden spektrillä –

tiukasti ohjatuista reiteistä henkilökohtaisiin reitteihin – sekä niiden luomien kuvioden mukaan. [kuva 2] Reitit voivat tarjota paljon vaihtoehtoisia kulkureittejä tai sitten pakottaa kulkijan menemään vain yhtä reittiä. Reittien päätökset ovat draaman kannalta merkittäviä. Niissä olennaista on ymmärtää, miten rakennuksen lävistävät reitit eroavat kehämäisistä, joissa reitin alku ja päätös ovat sama tila. (Kleine, 2017, s.237–239.)

Kohtaukset Kleine määrittelee ”epämääräisestä ajasta ja epämääräisten reunojen rajaamista tiloista erotettuihin hetkiin, jotka kohdistavat huomion, alustavat oletuksia ja herättävät muistoja” (2017, s. 245). Näiden kohtausten ryhmittelyllä ja niitä punomalla yhteen saadaan ajallisuuteen sarjallisuutta. Tilasarjan läpi kulkemisen vertaaminen draaman kaaren kohtausten järjestykseen antaa mahdollisuuden suunnitella selkäranka kohtausten sarjoille sekä vertailla eri tilasarjoja toisiinsa – myös niiden vaikuttavuuden perusteella.

Kleinen reittien analyysiin voisi myös peilata teoriaan ihmisten liikkumista vapaassa kaupunkitilassa, josta Kevin Lynch on tunnettu. Lynchin (1960, s. 47) mukaan ihmiset liikkuvat usein vakituisia reittejään pitkin kaupungissa. Usein nämä reitit ovat jopa ihmisten pääasiallinen tapa hahmottaa kaupunkitilaa (Lynch, 1960, s. 49). Näistä heidän henkilökohtaisista reiteistään syntyy heidän oma näkemyksensä kaupungista tilojen sarjana. Kleine ei ole kommentoinut Meyerin (2016, s. 329) eikä Jenkinsin (2003, s. 5) huomioita sitä, miten rajoittamalla tilasarjojen reittien vaihtoehtoja – eli vapautta – suunnittelija vaikuttaa väistämättäkin vierailijan kokemaan tarinaan.

<p>First order: Lines <i>Ensimmäinen luokka: Linjat</i></p>		
<p>Second order: Chains <i>Toinen luokka: Ketjut</i></p>		
<p>Third order: Orthogonal patterns <i>Kolmat luokka: Kohtisuorat kuviot</i></p>		
<p>Third order: Diagonal patterns <i>Kolmat luokka: Diagonaaliset kuviot</i></p>		
<p>Fourth order: Fractals <i>Neljäs luokka: Fraktaalit</i></p>		
<p>Fifth order: Circular paths <i>Vides luokka: Kehämäiset reitit</i></p>		
<p>Sixth order: Heights <i>Kuudes luokka: Korkeudet</i></p>		



Kolmas näkökulma on kehollinen. Tällä Kleine tarkoittaa visuaalisen, haptisten ja akustisten ominaisuuksien yhteispeliä ja yhteispelin vaikutusta kokijaan (s. 250). Hän nostaa esille pintojen käsittelyn, eli miten värit muuttavat tilojen tunnelmaa ja miten pintojen karkeuskertoorakennuksesta haptisesti. Tilojen kovuudella hän tutkii pehmeiden pintojen – esim. kankaiden, verhojen ja istuinryhmien – vaikutusta. Kiillosta puhuttaessa käsitellään pintojen mattaisuutta ja kiiltoa, ja niiden välistä vuoropuhelua. Valaistusta käsitellään vertailemalla eri tavalla valaistuja tiloja, ja miten valaistujen tilojen keskinäinen dramaattinen vuorovaikutus sekä päiväkierron vaikutus toimii. Erityistä huomiota kiinnitetään valaistuksen rauhoittavaan ja kiihottavaan vaikutukseen. Näkymiä tilasta toiseen Kleine esittelee ja luokittelee monin tavoin, mutta painottaa sitä, että näkymät ovat anarkistisia: kaikki tilat voi nähdä niin monella eri tavalla, ettei näkymien mukaan suunnittelu ole mielekästä. Liikkeeseen vaikuttavat tilojen muotoilu, tiloissa olevien ärsykkeiden määrä ja lattiapintojen materiaalit. Lopuksi Kleine määrittää tilojen vaikuttavuuden voimien vastaparein, jotka hänestä täydentävät toisiaan. Nämä voimat ovat määrittelemättömyyden voima ja rajauksen voima; pakottavuuden voima ja hidastuksen voima; sekä itsestäänselvyyden ja hämmästyksen voima. (Kleine, 2017, s. 250–264.)

Videopeleissä tilasarjojen suunnittelu harvoin perustuu arkkitehtonisiin lainalaisuuksiin, vaan suunnittelua ohjaavat pelialan omat säännöt ja hyviksi huomatu toimintatavat. Arkkitehtuurin ja videopelisuunnittelun kaksia suunnittelusääntöjä on hyvä verrata, koska se antaa lisätyökaluja videopelien rakennustaiteelliseen analyysiin. Alla tarkastellaan erityisesti seikkailu- ja räiskintäpelejä, koska Control-peli kuuluu näihin kategorioihin.

Videopelien pelikenttiä suunniteltaessa yhtenä tärkeimpänä tekijänä voidaan pitää pelaajan kannustamista seikkailemaan. Jos pelimaailma on tarpeeksi kiehtova, pelaaja haluaa jatkaa pelaamista, ja kurkistaa vielä seuraavankin nurkan taakse. Mysteerit toimivat videopeleissä ja luovat imua pelata enemmän (Freeman, 2003, s. 385). Tässä Kleinen rakennustaiteen työkaluilla on paljon annettavaa. Esimerkiksi vakiomuotojen, mittasuhteiden ja vastaavuuksien varioiminen luo kontrasteja tilojen välille (Kleine, 2017, s. 218). Tämän voi nähdä kannustavan pelaajaa katsomaan aina vielä yhden seuraavan tilan.

Gordon Cullenin (1971, s.49–52) kuvaamalla ”siellä täällä” -tekniikalla (engl. ”here and there”) voidaan lisätä seikkailunhalua tilasta toiseen antamalla lisämerkityksiä yksittäiseen tilaan vertaamalla sitä toiseen. Toisaalta tilasarjoissa mysteerien tasapainottaminen totutulla ja itsestään selvällä vahvistaa mysteerin voimaa – ainakin, jos Kleinen kuvaukseen vaikuttavuuden vastavoimista luotetaan (Kleine, 2017, s. 264).

Seikkailunhalun kasvattamisen lisäksi räiskintäpeleissä on olennaista luoda kenttiin vaarallisia ja turvallisia paikkoja. Näitä ovat suuremmassa pelikenttien mittakaavassa ns. turvahuoneet, eli tilat, joissa pelaajalle tarjotaan mahdollisuus rauhoittumiseen, pelihahmon parantamiseen vammoista ja uusien panosten hankkimiseen pyssyihin. Näitä tiloja usein seuraa suuri taistelu, joita varten peli pyrkii pelaajaa edellisessä tilassa varustamaan. Dramaattisesti tarkasteltuna suuret taistelut kuuluvat juonten huippukohtiin, joten niitä edeltävät tilat ja hetket tulee pohjustaa kunnolla, ja tässä Kleinen ideat reiteistä, aloituksista ja päätöksistä ovat merkittäviä.

Itse taistelutilatkin on jaettu turvallisten ja vaarallisten paikkojen osiin: on paikkoja, jossa pelaaja on altis vihollisten iskuille ja suojaisia paikkoja, joista voi suunnitella omaa hyökkäystaktiikkaansa. Usein näiden taistelutilojen turvallisiin paikkoihin haetaan myös ns. kivi-paperi-sakset -dynamiikkaa, jolloin yksi turvapaikka tarjoaa etulyöntiaseman tiettyyn osaan taistelua, mutta jättää pelaajan selustan uhatuksi toiseen suuntaan nähden (McCarthy, Curran, Byron, 2005, s. 92).

Pelaajan ohjaaminen oikeaan suuntaan on lähes kaikissa pelikentissä tärkeää pelaamisen sujuvoittamiseksi. Vain seikkailupeleissä, joissa on tärkeää itse tutkia ympäristöä, pelaajan ohjaamisesta voidaan luopua pelikenttien tutkimisesta saatavan mielihyvän vuoksi. Muuten seikkailu- ja räiskintäpeleissä on tärkeää ohjata pelaajaa oikeaan suuntaan, ettei pelaaja eksy ja turhaudu. Pelaajaa ohjattaessa käytetään usein kyltitystä tai pelin sisäistä kompassia, joka ohjaa pelaajaa eteenpäin. Käyttämällä Kleinen ehdottamia vakiomuotoja, pelisuunnittelijat voivat ohjata pelaajaa myös hienovaraisesti oikeaan suuntaan aktivoimalla niitä pintoja, joita myöten pelaaja pääsee etenemään pelissä. Pintojen aktivointiin voi käyttää värejä, valaistusta, vaihtuvaa pintamateriaalia tai kiiltoastetta. Lisäksi Kevin Lynchin (1960, s.41–42) kaupunkitilan viisi orientoivaan elementtiä voivat auttaa suunniteltaessa helposti navigoitavia ja pelaajaa ohjaavia pelikenttiä. Nämä elementit ovat:

- Reitit – eli tiet, polut ja joukkoliikennereitit. Näitä ei tule verrata videopelisuunnittelun alalla ainoastaan pelaajan liikettä rajoittaviin putkimaisiin pelikenttiin, vaan myös käyttää työkaluna suunnitella selkeitä ja luontaisia liikkumareittejä myös vapaampaa liikkumista mahdollistavissa kentissä.

- Rajat – eli esteet, joita pitkin ei voi kulkea, kuten seinämät, rajat ja rannat. Reunoilla myös määritellään eri kaupungin osia toisistaan. Näitä voi verrata videopeleissä uusien kenttien latauspisteisiin ja läpäisemättömiin seinämiin.
- Kaupunginosat – ovat alueita, joiden sisällä kaupunkilainen kokee olevansa. Videopeleissä nämä vertautuvat luontaisesti pelikenttiin, mutta myös erityisen merkittäviin alueisiin kuten pomotaistelualueisiin.
- Solmukohdat – eli kaupungissa olevat strategiset liikkumisen kohdat, kuten risteykset, joukkoliikennepysäkit, keskustorit tai vaikka Stockmannin kello. Solmukohdat yleensä määrittelevät ja rajaavat kaupunginosia toisistaan. Nämä ovat verrattavissa videopeleissäkin risteyskohtiin, turvallisiin kyliin tai tehtävien antajiin, mutta myös checkpoint tai fast travel -pisteisiin.
- Maamerkit – ovat suunnistamista helpottavia objekteja, joita voivat olla esim. tornit, kullatut kupolit, vuoret tai liikennemerkit. Näitä voivat videopeleissä lisäksi olla valo-, ääni- tai erikoisefektit, vihollislaumat tai kompassimerkit.

Kleinen esittämään tilasarjan ajalliseen analyysinäkökulmaan voi verrata pelisuunnittelun ideaa siitä, miten pelien tiloja muovaamalla pelisuunnittelijat kertovat tarinaa ja opettavat pelin sisäistä mekaniikkaa. Ernest Adams ja Joris Dormans toteavat (2012, s.229), että tyypillisen rajatun pelikentän rakenne toimii, koska se luo synergiaa tarinan, kentän muodon ja pelimekaniikkojen kesken. Näin kentän muoto tarjoaa juonen kannalta oivia kohtia

opettaa uusia pelimekaniikan osia pelaajalle ja mahdollistaa kentän – ja juonen – etenemisen hallitusti.

Videopelin tarinan odotuskuilujen kohdistamisessa voi käyttää hyväkseen Kleinen analyysia tilasarjan draaman kaaresta. Odotuskuilu on kuilu sen välillä, mitä pelaaja olettaa tapahtuvan pelissä ja mitä sitten oikeasti tapahtuukin (McCarthy, Curran, Byron, 2005, s. 127). Lisäksi Kleinen ajatukset tilasarjojen reittien tärkeydestä tarinankerronnassa limittyvät yhteen ympäristöllisen tarinankerronnan kanssa. Tästä voi erityisesti hyötyä ympäristöllisen tarinankerronnan käyttämien tarinallisten elementtien sirottelu, joiden sirottelupaikat voidaan tahdittaa yhteen tilasarjojen kohtausten kanssa.

Kleinen analyysin soveltamista sellaisenaan pelikenttien tilasarjoihin voi haastaa kysymällä, milloin peli alkaa. Alkaako peli silloin, kun pelaaja näkee hahmonsa pelikentällä, vai jo pelin aloitusvalikoissa? Joissakin peleissä, kuten Katamari Damacy -pelissä (2004), valikot ovat osa pelikokemusta, kun taas Controllissa valikot ovat oma erillinen taso pelin tarinasta.

Toinen haaste analyysin soveltamisessa sellaisenaan videopeleihin on pelien pituus. Controlin pääjuonen läpipeluun keskipituus on noin 11 tuntia (HowLongToBeat.com), joten valtaosa pelaajista kokee pelin osissa. Rakennuksista ei voi poistua kesken tilasarjan kokemisen, mutta videopelin tilojen kokemisen voi lopettaa napin painalluksella. Lisäksi monissa peleissä samat tilat koetaan haasteineen toistuvasti pelihahmon kuoleman ja uudelleen yritysten myötä. Lopettamistilanteissa tilasarjan päättäminen valikoissa voisi tarjota uusia tarinankerronnallisia mahdollisuuksia videopeleissä.

Viimeinen selkeä haaste analyysin soveltamisessa videopeleihin liittyy analyysin kehollisuuden painotukseen. Suurimmassa osassa videopelejä on käytössä vain kolme aistia: näkö-, kuulo- ja tuntoaisti. Näistä tuntoaistin soveltaminen perustuu pitkälti tärkeisiin peliohjaimiin. Pelaajat eivät pääse käyttämään tuntoaistejaan tilojen pintojen koskettelussa, vaikka silmin he voivatkin arvioida pintojen mahdollista sormituntumaa. Eivätkä pelaajat voi kokea tilojen syvyysvaikutelmia kaiun tai tuulenvireiden avulla. Sen sijaan pelaajilla on mahdollisuus kokea tiloja vapaammin näkymien osalta.

Arkkitehtuurin tilasarjojen analysoijat – myös Kleine – työskentelevät pääosin ihmissilmän perspektiivistä, eli ns. renessanssiperspektiivistä. Käytettäviä tiloja tulee arvioida siitä korkeustasosta, joissa ihmissilmät ovat. Videopeleillä sen sijaan on mahdollisuus leikitellä vapaammin eri perspektiiveillä ja näkökulmilla (Flynn, 2008, s.123), sillä pelihahmot voivat lentää, vaihtaa kokoaan ja kulkea seinien läpi. Lisäksi pelaajan näkökulma ei välttämättä ole yhtäläinen sen näkymän kanssa, mitä pelihahmo näkee, vaan pelaaja saattaa nähdä kartan vaikka leikkauskuvana – kuten Worms-pelissä (1995) – tai aksonometrisestä perspektiivistä – kuten Fallout II (1998). Tällöin kaikki arkkitehtuuriteorioiden opit eivät välttämättä sovellu suoraan pelisuunnitteluun käytettäviksi, mutta esimerkiksi lintuperspektiivissä toimivat pelit voivat silti oppia esimerkiksi kaupunkitutkimuksesta.

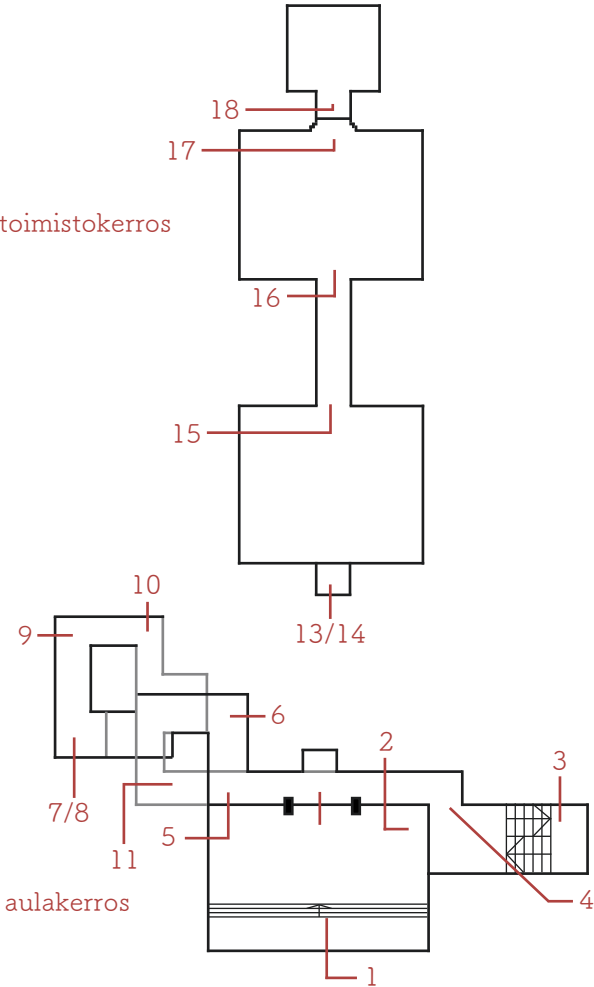
4 - TILASARJA-ANALYYSI

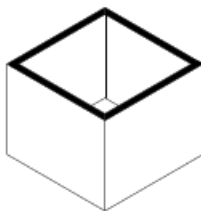
Tässä luvussa analysoidaan Control-pelin tilasarja pelin alusta pääjuonen ensimmäisen juonenkäänteeseen asti. Tämä analysoitava tilasarja on lähes yhtäläinen Controllin alkupään kahden pelikentän kanssa, koska kentät ovat putkimaisia – se tarkoittaa, ettei niissä ole haarautuvia polkuja, vaan tilojen jäsentely pakottaa pelaajan kulkemaan kuin putkessa kohteesta A kohteeseen B. Jälkimmäisen pelikentän nimi on Executive Sector. Pelikenttiin lukeutuu kuitenkin muutamia sivuhuoneita, jotka ovat umpikujia. Ne eivät kuulu analyysin piiriin. Pelistä on otettu ruutukaappauksia, jotka esitellään ja analysoidaan. Osassa kuvia näkyy pelaajan ohjaama päähenkilö Jesse Faden. Näkymä, missä pelihahmo on ruudun keskiössä, on pelaajan pääasiallinen tapa hahmottaa ympäristöään. Tila-analyysin puitteissa suurin osa kuvista on kuitenkin vailla pelihahmoa kuvattuja, jotta analysoitavista tiloista saa paremman yleiskäsityksen. Analysoitaessa tilojen muodonantoa käytetään Holger Kleinin (2017, s. 217) määrittelemiä valiomuotoja, jotka esiteltiin tämän työn sivuilla 26 ja 27. Analyysisivujen alaosassa on kyseisen tilan vakiomuoto kuvattuna. Kuvat on leikattu sivun 27 kuvasta.

Pelikentät ovat pääosin pelin päälokaatiossa eli kontrolliviraston rakennuksen sisätiloissa. Rakennustaiteellisesti tuo kontrollivirasto edustaa betonibrutalismia, josta pelinkehittäjät ovat inspiroituneet. Betonibrutalismi edustaa virastorakentamisen tyyliä Yhdysvalloissa, jonne peli sijoittuu. Se on pelinkehittäjistä hyvä tyyli käyttää pelin taustamaailmaan, koska sillä tyyllillä on helppo luoda rituaalimaisia tiloja. Lisäksi betoni on näyttävä materiaali tuhoamisnäkökulmasta. Tässä räiskintäpelissä ympäristön tuhoutuminen taisteluiden myötä on jopa tavoiteltavaa. (Eurogamer, 2019)

On tärkeää huomata, miten arkipäiväisiä pelikentät ovat. Tiloihin on mallinnettu ilmastointiputket, valvontakamerat, ensiapupisteet, palovaroittimet, lämmönsäätimet jne., joita ei normaalisti tietokonepelien kenttiin mallinneta. Pelin atmosfääri rakentuukin nimenomaan törmäyttämällä yhteen arkipäiväisistä arkipäiväisin toimistoympäristö ja paranormaalien ilmiöiden käsittämättömyys. Arkipäiväisyyden taustaa vasten epätodellinen vaikuttaa entistäkin epätodellisemmalta. Lisäksi toimistot mielletään yleensä järjestyksen tyyssijoiksi, missä väkivaltaisten kohtaamisten jäljet näkyvät kontrastisina entistä vahvemmin reikinä sileissä pinnoissa ja sekasortoon luisuneissa sisustuksissa.

4.1 - EXECUTIVE SECTOR -ALUEEN ANALYYSI





42

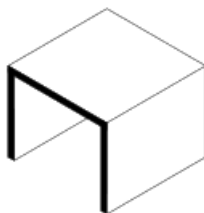
Basin
Allas

Ensimmäinen tila, jota pelaaja pääsee pelaamaan koko Controllissa, on kontrolliviraston yleisöaula. Se on hämälä altaan muotoinen tila, jonka perällä näkyy parven valaiseva katto. Pelaaja on pudotettu suoraan peliin ilman juonellista taustoitusta, eli pelaaja joutuu päättämään mikä rakennus tämä on. Arkkitehtonisesti aula on raskasrakenteinen betonipintaisessa monumentaalisuudessaan. Ainoat sirot asiat tilassa ovat kapeat puiset käsijohtimet. Kaikki muut elementit ovat syviä ja paksuja. Raskaus ja tilan altaan vakio muoto viestivät, että yleisön kuuluukin pysyä altaan pohjalla eristettynä yläkerran lämmi- henkisestä tilasta, joka on tarkoitettu henkilökunnalle. Tila viestii heti viraston tahtotilasta olla kontrollivirasto.

Aulassa ei kuitenkaan ole ketään muita henkilöitä, vaan rakennus näyttää kiireessä hylätyltä. Seinällä roikkuva pyöreä symboli kertoo pelaajan olevan Yhdysvaltain liittovaltion kontrollivirastossa – näin tila vastaa heti alkuun ympäristöllisen tarinankerronnan ensimmäiseen kysymykseen: Missä minä olen? Lisäksi odotusaulan vakioesineistö: epämukavia sohvia, sihteerin pöytä ja turvatarkastus vahvistavat tätä tarinaa.

Toisekseen tila kutsuu pelaajaa tutkimaan tilan tapahtumia: Minne toimiston työntekijät ovat hävinneet? Miksei kukaan ole vastaanottotiskillä taikka turvatarkastuksessa? Pelin alkuintro on esittänyt motiivin päähenkilö Jesse Fadenin saapumiselle kontrollivirastoon: hän on tullut etsimään vastauksia. Tämä päähenkilön motiivi kannustaa entisestään pelaajaa havainnoimaan ympäristöä.

Tila toimii peliteknillisesti alueena, jossa pelaaja opettelee ohjaamaan pelihahmoaan Jesse Fadeniä.

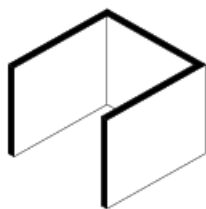


44

Portal
Portti

Yläkerran valaistus aktivoi ensimmäisen tilan parven ja näin kutsuu pelaajaa luokseen. Ainoa suunta edetä ylemmälle parvelle on mennä tilan 2. läpi. Se on pimeä portin muotoinen turvatarkastusalue. Siellä valaistuksella on merkittävä rooli: turvatarkastusportti muuttuu punaiseksi hahmon kuljettua sen läpi, vihreä valo vasemmalla puolen olevan oven yläpuolella kutsuu pelaajaa poikkeamaan pääreitiltä, ja tilan perällä oleva porrastasanne on valaistu. Lisäksi nimenomaan valon puute korostaa portin vakiomuotoa: pimeyteen jäävät tilan pinnat korostavat niiden läsnäoloa ja raskautta.

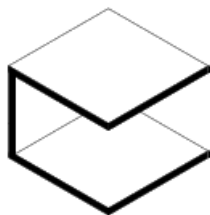
Ympäristöllisen tarinankerronnan mukaisesti takaseinä, jota kohti pelaajaa halutaan ohjata, on valaistu ja siihen on lisätty koristeena kasvillisuutta. Kasvillisuudella luodaan inhimillistä tunnelmaa kaiken betonipinnan keskellä. Ovi, jonka yläpuolella on vihreä valo johdattaa vartijan koppiin, josta ei voi jatkaa matkaa. Ainoa suunta eteenpäin on jatkaa portaikkoon.



46

Bay
Soppi

Portaiden välitasanteella katse hakeutuu suoraan ylös. Syvennyksen muotoinen vakiotila ja viherkasvien lehtien kiilto korostavat katosta laskeutuvaa valoa kuin lohduttaakseen, että "ylhäällä helpottaa". Ohimennen katse kiinnittyy seinällä roikkuviin kovaäänisiin, jolla ympäristö viestii jälleen: "kuuntele, kun me komennamme". Aulatiloissa ei ole taustamusiikkia. Ainoa reitti eteenpäin on nousta loppuosa portaista ylös.



48

Clasp
Haka

Pelaaja nousee portaita pitkin valaistulle parvelle, joka on haan muotoinen vakiotila. Siellä kaikki pinnat paitsi sivulla avautuva tummuus toivottavat tervetulleiksi: valaistu katto, punainen matto lattialla ja jalopuupäälysteiset seinät. Perinteisen draaman kaaren mukaisesti pelin alkumetreillä esitellään tilan takaseinällä juonen kannalta kolme merkittävää sivuhahmoa muotokuvien ja nimikylttien kautta. Ensimmäisenä esitellään kontrolliviraston tutkimuspäällikkö, sitten selkäpuolelta kuvattu talonmies ja viimeiseksi viraston pääjohtaja. Punainen matto ohjaa pelaajaa kulkemaan parven toiseen päähän.



Parven toisessa päädyssä pelaaja näkee muotokuvaseinässä avauksen, joka johtaa pimeyteen. Parven tervetullut ilmapiiri lakkaa lyhyeen, koska pelaajan on pakko jatkaa sinne. "Mitäköhän on pimeän nurkan takana?" -kysymys ei ole rohkaiseva vaan luo epävarmuutta. Avauksen alue ei ole kutsuva: punainen matto ja puupinnoite päättyvät ja niiden sijaan alkavat jälleen ankarat betonipinnat. Pimeän aulan taustalla näkyy vain hylätty toimistohuone, jonne ei ole pääsyä. Lisäksi avaus näyttää kumman väliaikaiselta: seinän modulaarisen puupinnoitteen levyinen kulkuaukko ei näytä ovelta. Se ei toista samanlaista ovenkarmien typologiaa, kuin muut rakennuksen ovet tähän mennessä. Myöhemmin juonessa tälle väliaikaisuudelle paljastuu syy.



52



Niche
Syvennys

Tila 6. on syvennyksen muotoinen vakiotila, joka on pilkkopimeä. Ainoan syvyytsvaikutelman tilaan luo eri tasoissa olevat valaistut ikkunaseinämät autioihin toimistoihin. Aukosta alkava käytävä johdattaa vain syvemmälle pimeyteen. Tilan luomisen tapa on vaihtunut suunnittelijalla: yleisöaula oli kontrolloitavissa oleva päätila, johon oli lisätty muutamia sivutiloja, kuten porraskäytävä. Se oli siis Kleinen aritmeettisen analyysin mukaan ”lisätty tila” (Kleine, 2017, s.227–228). Nyt pelaaja on saapunut toimistohuonealueelle, jossa tilat on luotu jakamalla isompi massa pienempiin osiin jakolaskumaisesti. Tämä muutos vahvistaa turvattomuuden tunnetta pimeydessä, sillä yleisöaulamainen päätila on helposti hahmotettavissa pääaulan ympäriltä, kun taas jakolaskumaisesti luotu toimisto-osio ei ole helposti hahmotettavissa sen läpi kuljettaessa.



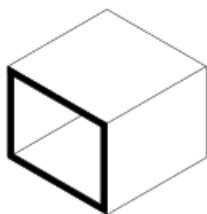
Jälkimmäisen ikkunaseinämän luona käytävä taittuu oikealle. Ikkunoiden läpi voi katsoa toimistohuoneisiin, mutta vain yhteen huoneista pääsee piipahtamaan. Toimistot ovat kuin akvaarioita, jotka synnyttävät ulkopuolisuuden tunteen vierailijassa. Pelaajan on jatkettava matkaa pimeään käytävään, jota ei valaise enää muu kuin uhkaava yksinäinen punainen valo.



Kun pelaaja kävelee tilaan 9., eli punaisen valon luokse toimistohuoneistatulevan valonsävyt muuttuvathuomaamattomasti kylmiksi. On täysin pimeää, mutta joku laulaa kulman takana. Käytävän päässä näkyy hämärässä pääjohtajan muotokuva, jossa hän katsoo olkansa yli kohti pelaajaa. Tilan tunnelma on epävarma ja jopa uhkaava.



58



Cave
Luola

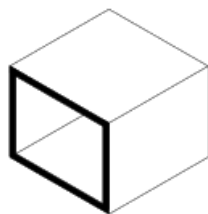
Kulman takaa näkyy 10. tila: luolan muotoinen syvennys käytävässä. Siellä talonmies laulaa kuulokkeet korvillaan. Tämä on tarinankerronnallinen yllätys, koska pimeässä käytävässä pelaaja voisi olettaa kohtaavansa pelottavan ja ehkä vihamielisenkin henkilön. Sen sijaan hän onkin ystävällinen. Hän erehtyy luulemaan pelaajaa uudeksi avustajakseen ja kehottaa häntä menemään suoraan yläkertaan pääjohtajan puheille, jotta pelaaja palkattaisi töihin virastoon. Juoni etenee, ja vasemmalla käytävän kulman takaa hohkaa käytävään valoa. Uhkaava tilanne ja pelottava käytävä päättyvät valon hohkaan.

Tila on vakiomuodoltaan luola, koska vain yhdestä seinästä tulee valoa. Vakiomuoto korostaa talonmiehen roolia olla ”valona pimeydessä”. Tämä symbolinen talonmiehen rooli paljastuu pelin juonen kehittyessä pidemmälle.



Käytävä avautuu tutun näköiseen aulaan, joka tulvii valoa. Astuttuaan sisään parvelle pelaaja kokee eksyneensä: tähän on sama aula, josta aloitin! Nyt tila on kuitenkin muuttunut osittain. Keskimmäinen muotokuva, joka esitti äsken kohdattua talonmiestä, onkin kadonnut ja tilalle on tullut avonainen hissi. Oviaukon paikkakin on siirtynyt, mikä selittää aukon väliaikaisuuden estetiikan. Alhaalla yleisöaulan altaassa kaikki näyttää kuitenkin olevan täysin ennallaan jokaista hajalleen jätettyä kansiota myöten. Jos pelaaja päättää pakittaa reitillään ensimmäiseen kokemaansa aulaan, silloin tila 7. onkin muuttunut tilaksi 8., jossa tyhjästä ilmestynyt viherseinä on muuttanut käytävän umpikujaksi. Paranormaali muodonmuutos arkkitehtuurissa ei ainoastaan viesti, että rakennus on kuin noiduttu, vaan sen lisäksi esittelee pelimaailman tarinan kannalta olennaisen ”rakennussiirtymä”-efektin pelaajalle ja ennakoii juonen paranormaaleja aspekteja.

Pelaajan eksymisen tunne syntyy siitä, että käytävä avautuu eri kohdasta 4. tilaan eli parvelle, sinne saavuttaessa kuin sieltä lähdettäessä. Pimeissä toimistokäytävissä ei ollut mitään maamerkkejä, joilla pelaaja olisi voinut paikantaa itsensä pohjaratkaisuun nähden. Lisäksi pelaajan suuntavaistoa hämää se, että toimistokäytävä risteää itsensä kanssa tavalla, joka ei ole tosimaailmassa mahdollinen (kts. Aulakerroksen pohjapiirros).



62

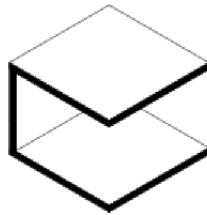
Cave
Luola

Avonaiset hissin ovet johdattavat luolamaiseen vakiotilaan, joka on kuin pedon kita. Hissiin eivät syty valot, kun pelaaja astuu siihen. Kun hissin ovet sulkeutuvat, pelin alkutekstit lähtevät pyörimään kuin elokuvassa ja päätyvät pelin nimeen Control mustalla taustalla.

CONTROL



Musta tausta Control-nimen takana aukeaa – tausta olikin hissin ovet, jotka aukeavat odotustilaan.

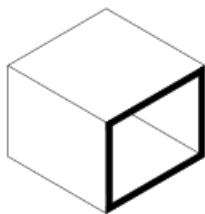


Clasp

Haka

Tämä tila on vahvasti hakamainen. Tilan muotoa korostavat kirkkaat katto, takaseinä ja punainen matto jättäen mustat sivuseinät toissijaiseen arvoon. Tila on inhimillisen oloinen. Se tulvii valoa, välipalaa saa seinustalta, apinanleipäpuu kukkii, punainen matto tuo pehmeyttä ja betoniseinän rypytys luo verhomaisen tunnun. Siten seinä on kuin teatterisalin esirippu, joka aukeaa johdattaen pelaajan katseen punaista mattoa ja keskiakselia pitkin pääjohtajan ovelle. Näin arkkitehtuuri alustaa ensimmäistä juonenkäännettä: tuon oven takana on pääjohtaja ja näytelmä pääsee alkuun! Draamaa korostetaan siten, ettei pelaaja näe suoraan johtajan toimistoon. Ovet ovat kiinni.

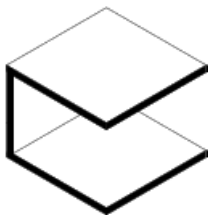
Tilasarja on hyvin teatraalinen, mutta tarkkaavainen silmä huomaa kyllä, ettei kaikki ole hyvin. Lukusarjan 665 alla olevassa vartijan kopissa ei ole ketään paikalla, mutta turvakamera tuijottaa keskiakselin yllä pelaajan jokaista liikettä. Tilasta voi edetä vain yhteen suuntaan: eteenpäin.



66

Tunnel
Tunneli

Kahden odotusaulan väliin jäävä käytävä on tunnelimainen tila, jossa tila johdattaa kohti pääjohtajan ovea. Puupaneeliseinien pystysuorat saumat korostavat syvyysperspektiiviä. Tästä tilasta voi poiketa vasemmalle vartijan koppiin, muttei oikealle 1.tason turvaluokiteltuun tilaan. Näin tila opettaa uuden säännön pelissä: vihreistä ovista pääsee sisään, punaisista ei, vaan niihin tarvitaan asianmukainen kulkulupa. Tämäkin tila tuntuu hätiköiden evakuoidulta. Ympäristö petaa näin katastrofin uhkaa.



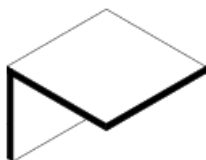
68

Clasp
Haka

Pääjohtajan huoneen edessä oleva odotusaula on toinen hakamainen tila. Tämäkin tila on hätäisesti evakuoitu. Oikealla seinustalla on ovi, joka johtaisi johtokunnan aulaan, mutta ovi on lukittu. Ainoa suunta edetä on mennä ovelle, jonka karmeissa on vahvat syvennysaiheet



Pelaajan tultua oven luo sen takaa kuuluu pyssyn laukaus. Ovi ei aukea automaattisesti pelaajan kuljettua niiden luokse kuten rakennuksen muut ovet tähän mennessä auenneet, vaan pelaajan on painettava erillistä nappia pelikonsolissaan avatakseen oven. Näin jännitys nousee huippuunsa ennen ensimmäistä juonenkäännettä ja juonen syventymistä. Toistuvat syvennysteemat oven karmeissa tekevät ovesta monumentaalisen korostaen seinän paksuutta, mutta myös pakottavat oven läpi kulkijat "syventymään" seuraavaan tilaan.



72

Adjacent wall and ceiling
Vierekkäiset seinä ja katto

Oven avattuaan Jesse siirtyy automaattisesti pääjohtajan toimistoon, jossa pääjohtaja – juonen kannalta merkittävä sivuhenkilö – on juuri ampunut itsensä. Tila korostaa kattoa ja lattiaa, koska matto on yhtä leveä kuin alakattokin. Mataloitettu keskikatto, jonka matalaa painostavuutta takaseinän valo korostaa, luo painostavan tunnelman huoneeseen, joten tila aktivoi vierekkäiset seinän ja katon. Lisäksi takaseinän valoseinä korostaa huoneen dramaattisuutta vastavalolla ja vahvoilla varjoilla. Pelin juoni kokee ensimmäisen käännteensä, kun pelaaja siirtyy tutkimaan itsemurhaa: pelaaja koskee pistoolia, jolla pääjohtaja murhasi itsensä ja huomaa, että pyssy ei ole mikään tavallinen pistooli. Se on paranormaali antenni, jolla Jesse voi vastaanottaa viestejä rinnakkaistodellisuudessa majailevalta olennotla. Tuo olento vaatii, että Jesse läpikäy haasteen, jotta Jesse voidaan nimittää kontrolliviraston uudeksi pääjohtajaksi.

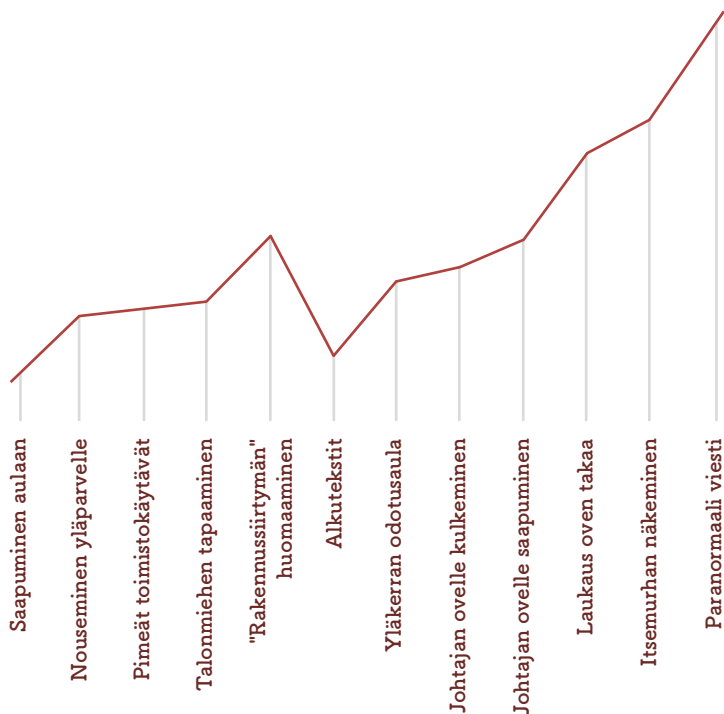
Seuraavaksi tuo olento siirtää Jessen rinnakkaistodellisuuteen, ja pelaaja siirtyy uuden tilasarjan sisälle, joka ei enää kuulu analyysin piiriin.

4.2 - TILASARJAN PEILAUUS DRAAMAN KAAREEN

Control-pelin ensimmäinen pääjuoni käsittelee päähenkilö Jesse Fadenin seikkailua kontrollivirastossa. Hän tuli etsimään vastauksia – vaikkei pelaajalle kutkuttavasti kerrotakaan, mihin Jesse etsii vastauksia. Hän löytää autioituneen viraston ja tapaa talonmiehen, joka neuvoo hänet puhumaan pääjohtajan kanssa. Jesse pääsee pääjohtajan toimistoon ongelmitta, mutta löytääkin johtajan itsemurhan tehneenä. Toimistossa rinnakkaistodellisuudessa majaileva paranormaali olento ottaa Jesseen yhteyttä ja siirtää tämän omaan rinnakkaistodellisuuteensa.

Tässä työssä analysoitu pääjuonen osa ei ole täysimittainen juoni: tarinaa on pohjustettu ja ensimmäinen juonenkäännekin ehtii tapahtua, mutta analyysin piiriin ei mahdu yhtään haastetta, voittoa tai vastausta juonen esittämiin kysymyksiin. Juoni ei vielä ehdi synnyttää kaarta, vain nousevan käyrän jännittävyystä [kaavio 3]. Arkkitehtuuri on kuitenkin jo näin lyhyessä juonen pätkässä vahvistanut pelin tarinankerrontaa.

Yleisöaula, josta peli alkaa, kertoo olennaisesti kontrollivirastosta, eli pelin päälokaatiosta: betonibrutalismin raskaus ja pimeys kertovat, että toimiston tehtävänä on kontrolloida kaikkea ja sen toimintaan liittyy paljon salaisuuksia. Kylmien betonisten tilojen ja lämpimien puupinnoitteisten tilojen vuorottelu korostaa tilojen dramaattisuutta, mutta myös synnyttää ristiriitaisia tunteista siitä, miten virasto tahtoo kohdella vierailijoitaan. Pimeä käytävä pelottelee pelaajaa, mutta sen päästä löytyykin ystävällismielinen hahmo. ”Rakennussiirtymä”-efekti, jolloin rakennus muuttaa muotoaan, kertoo, että rakennus itsekin on paranormaaleja lakeja noudattava esine. Pelaajan johdattaminen vuorotellen



Kaavio 3: Ensimmäisen juonen draaman kaari pelin alusta paranormaaliin viestiin.

kapeiden ja avarien tilojen läpi korostaa rakennuksen ja tarinan mahtipontisuutta. Tiloissa hajan hajan oleva sisustus paljastaa, että viraston on hätäisesti evakuoitu. Tiloissa vääjäämättömästi pelaaja seuraavat valvontakamerat jättävät pelaajalle epävarmaan tunteen siitä seurataanko hänen likkekeitään. Yläkerran odotustilat ovat kuin teatterilavasteet, joiden esiriput aukeavat juuri ennen ensimmäistä juonenkäännettä. Pääjohtajan ovien karmit syventävät kirjaimellisesti pelaajan mukaan juoneen.

5 - YHTEENVETO

”Seikkailupelien yksi elinehto on se, että pelimaailma on esteettisesti niin kiehtova, että pelaaja haluaa tutkia sitä aina vaan lisää.”

(McCarthy, Curran, Byron, 2005, s. 93)

Videopeleille on olennaista, että pelimaailma on kutkuttava ja pelaajia houkutteleva. Tähän päästäkseen pelien on muokattava pelikenttiään siten, että ne luovat synteesin juonen, pelimaailman tarinan, haastavuuden ja pelaamisen käytännöllisyyden kanssa. Synteesin teossa avuksi on arkkitehtuurin tilasarjojen ymmärtäminen ja ympäristöllinen tarinankerronta.

Tilarajoilla voidaan muuttaa pelien tarina konkreettiseen muotoon rajoittamalla, minne pelaajat voivat kulkea. Aktivoimalla eri pintoja sekä käyttämällä valaistusta ja koristeita peli voi ohjata pelaajia kulkemaan haluttuun suuntaan. Vaihtelemalla tilojen muotoja, mittasuhteita, materiaaleja ja valaistusta voidaan luoda kontrastia tilasarjoihin ja siten luoda kaikista tiloista elämyksellisiä. Toisaalta toistamalla samaa aihetta tilasta toiseen voidaan nostaa erityiseen arvoon toistosta poikkeava tila. Lopuksi sommittelemalla tiloista toisiin liikkuminen ja näkymät voidaan ennakoida tulevia tiloja tai yllättää tiloissa vieraileva. Valitettavasti kaikkia tilasarjojen taiteellisia mahdollisuuksia ei voi vielä toteuttaa videopeleissä, koska tuntoaistiin perustuvia tunteuksia ei kyetä videopeleissä tuottamaan.

Controllissa erityisesti kontrastisten tilojen muotojen draama toimii tarinaa tukevasti, sekä rakennusmateriaalien ja valaistuksen

luoman tunnelman hyväksikäyttö. Lisäksi kiehtovaa taiteellinen kokeilu on ns. ”rakennussiirtymä”-efekti, jolla rakennuksen sisällä olevat tilat vaihtavat paikkaa luoden näin yllätyksellisyyttä tilasarjoihin. Pelissä olisi voinut leikitellä lisää arkkitehtonisilla rytmeillä sekä tilasta toiseen avautuvien näkymien hitaammalla paljastamisella – toisaalta näin lyhyen analyysin piiristä katsoen kirjoittajan on vaikea sanoa, olisiko arkkitehtonisesta viestistä tullut liian kakofoninen ylimääräisellä kokeilullisuudella.

Ympäristöllisellä tarinankerronnalla voidaan tukea videopelien tarinankerrontaa tarjoamalla pelaajille tarpeeksi vihjeitä peliympäristöstä tarinan tulkitsemisen tueksi – muistaen samalla, että mysteerit luovat pelaamisen imua, joten kaikkia ympäristön elementtejä ei tule selittää. Ripottelemalla vihjeitä ympäristöön, pelaajaa kutsutaan tulkitsemaan ympäristöään ja näin syventymään peliin vahvemmin.

Tarinankerronnallisia vihjeitä on runsaasti Controllissa alkaen arvoituksellisista maalauksista tekstivihjeiden kautta hädän merkkeihin sisustuksessa. Lisäksi merkkivalot, matot ja kyltit auttavat pelaajaa suunnistamaan sokkelomaisissa sisätiloissa.

Entä arkkitehtuurin osalta, mitä arkkitehdit voivat oppia videopelien tarinankerronnallisesta suunnittelusta?

Monet arkkitehdit ymmärtävät, mikä merkitys tiloilla on tarinoiden kerronnassa, mutta koko rakennustaiteellisen repertuaarin laajuus voi yllättää heidät. Tiloissa eri pintojen aktivointi, tilojen lavastaminen ja tilojen läpi kulkemiseen eläytyminen voi antaa uusia keinoja rakennuksessa vierailevien opastamiseen, rakentajien arvojen ilmaisemiseen ja vierailun kokemuksellisuuden

vahvistamiseen. Valitettavasti termit ”lavastaminen” tai ”lavaste” koetaan usein negatiivisina arkkitehtuurikeskustelussa. Näin ei tarvitse olla, sillä arkkitehtuuri on pitkin historiaa toiminut rakennetun ympäristömme ja yhteiskuntamme tarinankertojana: luonut näyttäviä taustoja historian tapahtumille ja toistanut yhteiskunnalle tärkeitä kertomuksia näin vahvistaen niitä.

Arkkitehtuurinyksisuurista voimista on rakennuksissa vieraillevien ja asuvien ihmisten identiteetin kommunikoiminen ja vahvistaminen. Tämän kyvyn päälle rakentuu yhä iso osa yhteiskuntamme yhteisistä muistoista. (Zarzycki, 2016, s. 202.) Ja vaikka osa tästä yhteisten identiteettimme osien kommunikoinnista onkin siirtynyt muille taiteenaloille, kuten elokuville ja videopeleille, niin arkkitehteillä on nykyään paremmat mahdollisuudet kuin koskaan aikaisemmin ottaa oppia toisten taiteenalojen tarinankerronnallisista löydöksistä. Esimerkkinä nykyajan elokuvakulttuuriin tottunut ihminen kykenee yhdistämään toisistaan riippumattomia tapahtumia mielekkäiksi kokonaisuuksiksi ns. Kulešovin efektin mukaisesti (Ildirar & Ewing, 2018, s. 33–34). Näin ollen arkkitehtuurissa voitaisiin leikitellä enemmän epäyhtenäisten tilojen ja tunnelmien luomilla mielleyhtymillä, sillä arkkitehdit voivat luottaa siihen, että vierailijat osaavat yhdistää tiloista mielekkäitä kokonaisuuksia.

Lisäksi arkkitehtien osaamista voidaan soveltaa muiden taiteenalojen parissa. Tilasarjojen käsittäminen abstraktina kokonaisuutena ja sen peilaaminen ja soveltaminen abstraktiin ajatukseen juonenkaaren kanssa osuu arkkitehtikoulutuksen vahvuusalueelle. Arkkitehti ja entinen pelisuunnittelija Tomi Lindfors on kirjoittanut:

”Monet pelialan ammattilaiset ovat kasvaneet isompiin tehtäviin pienten objektien ja yksityiskohtien mallintamisen kautta. Arkkitehtuurissa ajatellaan asioita pidempään konseptuaalisella tasolla ja edetään yleensä suurista kokonaisuuksista yksityiskohtiin. Se taito on hyödyllinen mutkikkaiden pelikonseptien kehittämisessä.”
(Lindfors, 2019, s.36)

Pelisuunnittelijoiden, jotka haluavat tosissaan soveltaa arkkitehtuurin ja tilan tarinankerronnan vahvuuksia peleissään, olisi hyvä perehtyä ja harjoittaa arkkitehtuurista suunnittelua muutenkin kuin päällisin puolin imitoimalla rakennustaiteen historiasta kumpuavia julkisivuja. Arkkitehtien, jotka haluavat nähdä kokeellista tilojen käsittelyä, olisi hyvä perehtyä videopelien utopistisiin ja villeihin maailmoihin.

Arkkitehtuuri on tilojen taidetta – ja parhaiden pelien sielu on pelaamista ja vaikuttumista tiloissa.

6 - LÄHTEET

6.1 - KIRJALLISET LÄHTEET

- Adams, E., & Dormans, J. (2012). *Game mechanics: advanced game design*. Berkley, CA: New Riders.
- Coates, N. (2012). *Narrative architecture*. Chichester, Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Cullen, G. (1971). *The Concise Townscape*. London: The Architectural Press
- Flynn, B. (2008). The Navigator's Experience: An Examination of the Spatial in Computer Games. Teoksessa M. Swalwell & J. Wilson (toim.) *Pleasures of computer gaming: Essays on cultural history, theory and aesthetics* (s. 119 – 143). Jefferson, NC: McFarland & Company
- Freeman D. (2004). *Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering*. San Fransico: New Riders Publishing
- Kent, S. L. (2001). *From Pong to Pokemon and beyond: The ultimate history of video games*. New York: Three Rivers Press
- Kleine, H. (2017). *The Drama of Space: Spatial Sequences and Compositions in Architecture*. Boston: Birkhäuser.
- Lindfors, T. (2019). Harrastus vei pelialan huipulle. *Arkkitehti uutiset*, 72(11), 36–37.
- Lynch, K. (1960). *The image of the city*. MIT press.
- McCarthy, D., Curran S., & Byron S. (2005). *The Complete Guide to Game Development, Art & Design*. Lewes: Ilex.
- Roughley, N. (Ed.). (2000). *Being Humans: Anthropological Universality and Particularity in Transdisciplinary Perspectives*. Berlin: Walter de Gruyter.

- Thiel, P. (1997). *People, paths and purposes: Notations for a participatory enviroecture*. Seattle: University of Washington Press.

6.2 - DIGITAALISET LÄHTEET

- Baldwin, I. (2016). Architects without Buildings: Philip Thiel and the systematizing impulse in modern spatial study. *Academy of Neuroscience of Architecture*, (s.18–19). Haettu 25.4.2020 osoitteesta https://www.brikbase.org/sites/default/files/2016-09-16%20ANFA%20Conference%20Abstract_06.pdf
- Biswas, S. (2016, 1. maaliskuuta). Videogames and the art of spatial storytelling. Kill Screen. Haettu 23.4.2020 osoitteesta <https://killscreen.com/articles/videogames-and-the-art-of-spatial-storytelling>
- Boyd, B. (2018). The evolution of stories: from mimesis to language, from fact to fiction. *Wiley Interdisciplinary Reviews: Cognitive Science*, 9(1), e1444. doi.org/10.1002/wcs.1444
- Carson, D. (2000, 1. maaliskuuta). Environmental storytelling: Creating immersive 3D worlds using lessons learned from the theme park industry. *Gamasutra*, s. 1–4. Haettu 22.4.2020 osoitteesta https://www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental_storytelling_.php
- HowLongToBeat (s.a.). Haettu 25.4.2020 osoitteesta <https://howlongtobeat.com/game.php?id=57507>
- Ildirar, S., & Ewing, L. (2018). Revisiting the Kuleshov Effect with first-time viewers. *Projections*, 12(1), 19–38. doi.org/10.3167/proj.2018.120103

- Jakovljevic, B. (2020). The Drama of Space: Spatial Sequences and Compositions in Architecture by Holger Kleine. (Kirja-arvostelu) *TDR: The Drama Review*, 64(1), 168–170. Haettu 20.3.2020 osoitteesta <https://muse.jhu.edu/article/749704/summary>
- Jenkins, H. (2003). Game Design as Narrative Architecture. Haettu 1.3.2020 osoitteesta <https://www.semanticscholar.org/paper/Game-Design-as-Narrative-Architecture-Jenkins/82f061e7a44530d1dee281b96d9b1640485aa74#references>
- Lugmayr, A., Sutinen, E., Suhonen, J., Sedano, C. I., Hlavacs, H., & Montero, C. S. (2017). Serious storytelling – a first definition and review. *Multimedia tools and applications*, 76(14), 15707–15733. doi.org/10.1007/s11042-016-3865-5
- Meyer, S. R. (2016, 22. lokakuuta). Right, left, high, low narrative strategies for non-linear storytelling. *International Conference on Interactive Digital Storytelling* (s. 325–335). Springer, Cham. doi.org/10.1007/978-3-319-48279-8_29
- Papadopoulos, S., Malakasioti, A., Loukakis, G., & Kalaouzis, G. (2011). Urban Landscapes in Video Games–Representations and Spatial Narratives. Haettu 20.3.2020 osoitteesta https://www.researchgate.net/profile/Giorgos_Loukakis/publication/333045054_CLOUDS_Urban_Landscapes_in_Video_Games_Representations_and_Spatial_Narratives/links/5cd9427ca6fdccc9dda6fce2/CLOUDS-Urban-Landscapes-in-Video-Games-Representations-and-Spatial-Narratives.pdf

- Ryan, M. (2003). On defining narrative media. *Online Magazine of the Visual Narrative, 6 Medium Theory*. Haettu 5.2.2020, osoitteesta: <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/mediumtheory/marielauryan.htm>
- Thiel, P. (1961). A Sequence-Experience Notation: For Architectural and Urban Spaces. *The Town Planning Review, 32*(1), s. 33–52. Haettu 9.3.2020 osoitteesta doi.org/10.3828/tpr.32.1.53n454100g514634
- Tseng, C. P. (2015). Narrative and the substance of architectural spaces: The design of memorial architecture as an example. *Athens Journal of Architecture, 1* (2), 121–136. Haettu 23.4.2020 osoitteesta <https://www.athensjournals.gr/architecture/2015-1-2-3-Tseng.pdf>
- Wilson, E. (2019, 3. syyskuuta). Eurogamer: Remedy's Control is built on concrete foundations. Article by Ewan Wilson, September 2019. Haettu 23.3.2020 osoitteesta <https://www.eurogamer.net/articles/2019-09-03-remedys-control-is-built-on-concrete-foundations>
- Worch, M, & Smith, H. (2010). What happened here? Environmental storytelling. [Luentodiat] *Game Developers Conference*. Haettu 23.4.2020 osoitteesta <https://www.gdcvault.com/play/1012647/What-Happened-Here-Environmental>
- Zarzycki, A. (2016). Epic video games: Narrative spaces and engaged lives. *International Journal of Architectural Computing, 14*(3), 201–211. doi.org/10.1177/1478077116663338

6.3 - PELILÄHTEET

- Bioshock (2007). Irrational Games.
- Control (2019). Remedy Entertainment.
- Donkey Kong (1981). Nintendo Research & Development 1, Ikegami Tsushinki.
- Fallout II (1998). Black Isle Studios.
- Journey (2012). Thatgamecompany.
- Katamari Damacy (2004). Namco.
- Maneater (1975). Project Support Engineers.
- Minecraft (2011). Mojang.
- Red Dead Redemption 2 (2018). Rockstar Studios.
- Super Mario Bros. (1983). Nintendo Entertainment Analysis & Development Division.
- Tetris (1984). Alexey Pajitnov.
- Worms (1995). Team 17.

6.4 - KUVALÄHTEET

- Kaaviot 1-3: Kirjoittajan itsensä tekemät.
- Kuva 1: Kleine H. (2017), s.217, suomenkieliset tekstit kirjoittajan kääntämät.
- Kuva 2: Kleine H. (2017), s. 241, suomenkieliset tekstit kirjoittajan kääntämät.
- Central Executive -kartta: Kirjoittajan itsensä piirtämä.
- Kansikuva sekä tilasarjakuvat 1–18: Control-videopelistä (2019) otettuja ruutukaappauksia. Kuvien ottamiseen on käytetty pelin sisäistä ruutukaappausominaisuutta ja saatu julkaisulupa Remedy Entertainmentilta.